



UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA – UnB
FACULDADE DE EDUCAÇÃO – FE

COOPERAÇÃO NA EDUCAÇÃO: UMA EXPERIÊNCIA COM JOGOS NUMA
ESCOLA PÚBLICA DA EDUCAÇÃO BÁSICA DO DISTRITO FEDERAL

Jéssica de Freitas Medeiros

Brasília/DF

2015

Jéssica de Freitas Medeiros

COOPERAÇÃO NA EDUCAÇÃO: Uma Experiência com Jogos numa Escola
Pública da Educação Básica do Distrito Federal

Trabalho Final de Curso apresentado
como requisito parcial para obtenção do
título de Licenciado em Pedagogia, à
Comissão Examinadora da Faculdade de
Educação da Universidade de Brasília.

Orientadora: Dra. Sônia Marise Salles Carvalho

Brasília/DF

2015

COOPERAÇÃO NA EDUCAÇÃO: Uma Experiência com Jogos numa Escola
Pública da Educação Básica do Distrito Federal

Jéssica de Freitas Medeiros

Trabalho Final de Curso apresentado como requisito parcial para obtenção do título de Licenciado em Pedagogia, à Comissão Examinadora da Faculdade de Educação da Universidade de Brasília, sob a orientação da professora Dra. Sônia Marise Salles Carvalho. Defendida em 7 de dezembro de 2015, banca examinadora constituídas pelas professoras:

Professora Dra. Sônia Marise Salles Carvalho (orientadora)

Faculdade de Educação da Universidade de Brasília

Professora Dra. Ana Catarina Zema de Rezende (examinadora)

Faculdade de Educação da Universidade de Brasília

Professora Dra. Nirce Barbosa Castro Ferreira (examinadora)

Faculdade de Educação da Universidade de Brasília

À minha mãe que tanto amo. As oportunidades que me foram dadas por meus tios Elaine, Francisco e Fernanda. A minha avó que me criou com o carinho que ela soube dar. E a todos os outros familiares não menos importantes.

Aos amigos que conheci ainda no primeiro semestre e que me acompanham até hoje, me ajudando na trajetória acadêmica. Giselle Gomes, Vania Larissa, Thaline Rodrigues, Sabrina Laísse, Wagner Caxeta, Daniela Caldeira.

Às professoras Cristianne e Ana Tereza, professoras na Escola Classe 405 Norte, onde estive como pibidiana. Com elas tive a oportunidade de ser professora antes de terminar a graduação. E ali aprendi a amar minha futura profissão.

Às coordenadoras do Pibid na UnB, Solange e Maria Emília. À supervisora do Pibid na escola, Marília Mourão, com quem aprendi muito sobre o dia a dia da escola e da vida de professora.

À Professora Sonia Marise que nos deu a oportunidade de conhecer outro lado da pedagogia, atuando em comunidades.

RESUMO

O presente trabalho trata sobre jogos cooperativos. Para isso são usados alguns dos principais autores que tratam do tema. O principal objetivo é observar como acontece a cooperação entre os alunos. Para isso, foi aplicado um jogo cooperativo com crianças do segundo ano do Ensino Fundamental, verificando como a teoria dos autores de jogos cooperativos se encontra com a prática. No final, percebe-se que a cooperação é possível entre as crianças. Mas como a competição é mais presente nos jogos que estão acostumados, a cooperação se torna complicada de praticar. Pode-se perceber que se o jogo for adequado ao jogador a cooperação surge aos poucos de forma natural. No entanto, se o jogo não for adequado para o grupo a cooperação pode se tornar tediosa e situações de descontentamento tendem a aparecer. Podemos perceber que agir cooperativamente não é simples, mas que é necessária uma primeira experiência para que as próximas sejam menos frustrantes.

Palavras-chave: Cooperação. Jogos. Competição.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Foto 1 - Tabuleiro individual 1	37
Foto 2 - Tabuleiro individual 2.....	38
Foto 3 - Tabuleiro individual 3.....	38
Foto 4 - Tabuleiro individual 4.....	39
Foto 5 - Tabuleiro individual 5.....	39
Foto 6 - Tabuleiro grupal.....	41

SUMÁRIO

Parte 1	11
Memorial.....	12
Parte 2 – Cooperação na Educação: uma experiência com jogos numa escola pública da educação básica do Distrito Federal.....	18
1. Jogo, brinquedo e brincadeira.....	19
1.1 Jogo, brinquedo e brincadeira	19
1.2 Jogos cooperativos	24
1.2.1 Competir ou cooperar?	27
1.2.2 Papel do professor em um jogo cooperativo.....	34
1.3 Análise do jogo.....	35
1.3.1 Funções essenciais do jogo.....	35
1.3.2 O jogo pensado	36
1.3.2.1 O jogo e suas regras	37
1.3.3 Categorias de jogos cooperativos	42
1.3.4 Atitudes a serem desenvolvidas	42
1.3.5 Componentes do jogo cooperativo.....	44
2. Etapas de aplicação	45
2.1 Contextualização da escola.....	46
2.2 Nível silábico dos alunos	46
2.3 Primeiro grupo – Grupo alfabético	48
2.4 Segundo grupo – Grupo silábico alfabético	50
2.5 Observando o Jogo.....	51
Considerações Finais	54
Parte 3	56
Perspectivas Futuras	57
Referências	58

APRESENTAÇÃO

O presente Trabalho de Conclusão de Curso é apresentado como requisito parcial a obtenção do título de licenciatura em Pedagogia é resultado de pesquisas acerca dos jogos cooperativos e da aplicação de um jogo. Aplicado em uma escola pública do Distrito Federal, em uma turma de segundo ano do ensino fundamental.

O tema desse trabalho é Cooperação na Educação: Uma Experiência com Jogos numa Escola Pública da Educação Básica do Distrito Federal. A escolha do tema surgiu por estar em um projeto de Economia Solidária, que tem uma economia baseada na solidariedade e como um de seus princípios a cooperação, e por ter feito a disciplina de Atividades Lúdicas em Início de Escolarização onde foram apresentados os Jogos cooperativos.

Essa disciplina juntamente com o projeto de Economia Solidária me fez escolher os jogos cooperativos como tema. Acredito que é importante que crianças tenham contato com diferentes jogos, pois, assim, são trabalhadas diferentes habilidades.

Os jogos proporcionam o contato com o outro, ele proporciona uma realidade diminuída. Por meio dele, a criança pode ter contato com situações do dia a dia e aprender a resolver problemas que são desencadeados por essas situações, facilitando, dessa forma, quando esses casos acontecerem em sua vida.

Jogos que trabalham diferentes habilidades enriquecem o repertório de conhecimento da criança. Um jogo competitivo, por exemplo, proporciona à criança o ganhar e o perder. Enquanto um jogo cooperativo possibilita a cooperação. São habilidades diferentes que se completam. A partir desses jogos, as crianças conhecem formas de agir diferentes e as consequências que elas trazem.

A partir do momento que a criança conhece diferentes formas de agir e as consequências que elas trazem, ela pode escolher de forma consciente o que preferir.

Deixo claro aqui que não pretendo com os jogos cooperativos fazer a competição desaparecer, pois cada um tem sua liberdade de escolha e, como é dito por Brotto (2001), o ser humano tem uma “natureza de possibilidades”.

É exatamente esse o ponto importante. Uma pessoa que conheça somente a competição não pode fazer uma escolha consciente entre competição e cooperação. Uma pessoa que só tenha tido contato com jogos cooperativos não vai desenvolver

as mesmas habilidades de uma pessoa que teve contato tanto com o cooperativo quanto com o competitivo.

Como é possível uma pessoa escolher entre coisas que ela desconhece? Como pode uma pessoa escolher entre a cooperação e a competição se ela só conhece uma delas? Se oferecermos somente os mesmos jogos, como as crianças vão aprender novas habilidades?

No trabalho, foco muito nesse dualismo (cooperação e competição), mas existem diversas outras possibilidades de escolhas e jogos a serem trabalhados. No entanto, por falta de tempo, espaço e com o risco de perder qualidade foi preciso delimitar o tema.

Os jogos cooperativos podem ser trabalhados com a intenção de mostrar que existem outras formas de pensar e agir. A pretensão desse trabalho é aplicar um jogo cooperativo com base em princípios da economia solidária com crianças e analisar suas reações a luz de autores do tema. A cooperação é outra forma de agir no mundo, que não exclui a competição. A questão é haver um equilíbrio entre elas e pessoas bem preparadas para escolherem o momento certo de competir ou cooperar.

Se incomodar com a competição que existe para a maioria das pessoas pode parecer inútil. Pois já nascemos em uma sociedade extremamente competitiva, mudar essa lógica é 'remar contra a maré', é complicado, mas é necessário. A cooperação é necessária e possível. Autores (ORLICK, 1978; SOLER, 2006) nos falam sobre a existência de diversas sociedades tribais que vivem de forma cooperativa. E para elas os jogos têm um papel muito importante.

As primeiras brincadeiras que ensinamos para as crianças são cooperativas, como, por exemplo, as brincadeiras de roda. Nelas, não existe um ganhador ou perdedor. Mas com o tempo os jogos e as brincadeiras competitivas ganham espaço até as cooperativas serem quase esquecidas. A partir daí, essas crianças passam boa parte de seu tempo brincando, e aprendendo a competição. Dessa forma, é tirado delas o poder de escolher entre as duas opções (competição e cooperação) Elas já entram na lógica da competição desde cedo, dessa forma fica mais complicado ter uma sociedade mais cooperativa, pois elas tomam para si os princípios competitivos de que só uma pessoa (ou uma equipe) pode ganhar em um jogo.

Este trabalho está estruturado em três partes. Na primeira está presente o memorial, onde apresento a minha experiência educativa chegando até a escolha do tema da monografia.

A segunda parte é composta por dois capítulos. O primeiro capítulo trata sobre a teorização de jogos e jogos cooperativos. O segundo da análise do jogo e o terceiro da aplicação do jogo.

Diante disso vou tratar no primeiro capítulo da teorização de jogos. Começo fazendo a diferenciação entre jogo, brinquedo e brincadeira para facilitar na nomeação, a partir disso, começo a fazer a ligação com jogos cooperativos e, em seguida, existem explicações sobre o que são os jogos cooperativos.

Ainda no primeiro capítulo é feita a análise do jogo, sem a aplicação. Após o jogo ter sido pensado e fabricado escrevi as regras. E, a partir delas, fui escrevendo como os princípios dos jogos cooperativos, explicados pelos autores, estavam presentes.

O segundo capítulo é a contextualização da pesquisa, a aplicação e as observações da autora. Aqui é explicado onde o jogo foi feito, como ele aconteceu, quais foram as reações dos jogadores e algumas considerações da autora.

A segunda parte é terminada com as considerações finais, onde apresento os resultados obtidos. E a terceira parte é composta pelas perspectivas futuras, onde apresento o que pretendo fazer enquanto pedagoga.

Procedimentos metodológicos

Dito isso, a questão problema que norteou o trabalho foi: Como crianças do ensino fundamental reagem a um jogo cooperativo?

Nesta perspectiva, este trabalho tem como objetivo geral a aplicação de um jogo cooperativo e a análise das reações dos jogadores. Enquanto os objetivos específicos foram: apresentar a teoria sobre jogos cooperativos; Analisar o jogo de acordo com autores de jogos cooperativos; e Analisar a reação das crianças perante um jogo cooperativo.

A metodologia utilizada na pesquisa foi a observação participante. Pois, ao mesmo tempo em que estou pesquisando, estou atuando com os alunos. Não atuo somente como observadora.

Esta metodologia foi utilizada, pois a intenção da pesquisa era observar as atividades, no caso o jogo, como participante, ou seja, como aplicadora do jogo. E, durante esta aplicação intervir quando fosse necessário.

Os instrumentos de coleta utilizados foram a aplicação de um jogo. Antes dele, uma pequena entrevista com o grupo de cinco alunos, e após ele, uma entrevista semi estruturada com o mesmo grupo.

A pergunta feita no início foi “O que é jogo?”. E após o jogo as perguntas foram: Você gostou do jogo? O que você não gostou no jogo? Você acha legal brincar com os colegas? É difícil jogar com eles? Por que é legal brincar com o colega?

A intenção aqui é perceber como as crianças respondem essas perguntas, percebendo as palavras chave, como por exemplo, ganhador, vencedor, perdedor, ajuda, entre outras, para entender se a visão delas de jogo é competitiva ou cooperativa. Logo, a interpretação de dados foi feita utilizando uma abordagem qualitativa.

PARTE 1

Os devaneios retomam as lembranças de infância, mas também nossos sonhos, ideais e vontades. Muitas vezes, o passado, de ausência de brinquedos, mistura-se com o presente, e alimenta o devaneio, dinamizando-o com a imaginação criativa (KISHIMOTO, 1997, p. 20)

MEMORIAL

Nesta primeira parte do trabalho apresento momentos importantes e marcantes da minha vida principalmente com relação à educação e ao tema jogos. Esse momento é importante para sistematizar as nossas ideias com relação a nossa vida. Aqui percebi muitos acontecimentos e pensamentos que estavam escondidos por trás de outros. Por vezes não nos damos conta do que acontece ou aconteceu na nossa vida por falta de reflexão. Acredito que o memorial tem muito a contribuir nesse sentido, além de ser uma boa introdução do autor com relação ao seu encontro com o tema.

Então começou a minha vida, no escuro da noite, com a pouca luz de uma lua crescente. Nasci no dia 24 de julho de 1993, mais precisamente às 22h15min.

Sentei-me na cadeira da escola aos 4 anos, com um belo uniforme amarelo com branco, e naquelas cadeiras comecei a tecer meus primeiros aprendizados. Nesse momento, ainda morava no Incra 9 em Ceilândia, onde morei até os cinco anos de idade. Nessa idade, passei a morar em Sobradinho com minha avó e duas tias.

Ir para a escola era uma diversão fosse andando pelo meio fio ou subindo em várias árvores ou até mesmo olhando para o céu e esquecendo-me de olhar para o que estava no caminho. Até que alguém me tirasse da longa aventura que podia ser um simples caminho, com algum alerta: “Presta atenção no caminho menina!”.

A escola também era uma tarde de diversão, afinal estava ali com amigos sem nenhuma pressão. Os aprendizados eram naturais ou, pelo menos, pareciam ser. Tudo que parecia que estava fazendo ali era brincar. Talvez uma das brincadeiras mais sérias de nossas vidas, mas não foi tornada em algo penoso e cansativo nesse momento.

Em casa, o aprendizado também não era deixado de lado. Estudava com minha avó ou com alguma tia, fazendo leituras em conjunto, dessa forma não tinha tanta dificuldade na escola.

Houve momentos de mudança de escolas da educação infantil para o ensino fundamental I e desse para o ensino fundamental II. Nas primeiras séries do ensino fundamental, o ensino era ainda interessante para uma criança, a escola tinha bastante espaço livre para correr, brincar e se esconder.

Dentro da sala de aula, o aprendizado já passou a ser mais sistemático. E, apesar de ter sido uma boa aluna, sempre esperava algum tipo de diversão vindo da escola. Afinal, era uma criança que passava metade do dia na escola sentada.

Já no ensino fundamental II, acontece uma grande mudança para crianças que estavam acostumadas com um único professor que acompanhava o aprendizado do início ao final em todas as disciplinas. A diferença foi excitante e ao mesmo tempo assustadora. Pois a partir desse momento não nos tratavam mais como criancinhas que precisam de ajuda para tudo. Eram professores com tantas turmas que não sabiam o nome de cada um de seus alunos e de suas particularidades.

Nesse momento, o aprendizado deixou de ser uma diversão. Passei a ser a aluna que os professores desejavam, fazia todas as atividades propostas, estava sempre quieta, não questionava, escutava pacientemente, fui uma aluna passiva a partir desse momento. Fui até aluna destaque da turma algumas vezes. Mas, infelizmente, o aprendizado não foi tudo o que poderia ter sido para mim.

No ensino médio, novamente mudei de escola. Algumas novidades apareceram, uma liberdade maior, novas disciplinas, dificuldade em algumas delas, enfim, momento de novas descobertas.

Nesse momento, a escola se torna um lugar legal para encontrar com amigos, e ao lidar com a liberdade que alguns professores davam não sabia bem o que fazer. As experiências com a escola nesse momento se embaralham na minha cabeça, mas nenhuma delas foi muito significativa.

É interessante dizer que, a partir do ensino fundamental II, tive uma grande identificação com matemática. E, pensando sobre isso, para escrever percebi que a matemática é uma área que proporciona desafios, problemas a serem solucionados. Isso é algo que ela tem em comum com os jogos. Talvez, a falta dos jogos tenham me feito escolher a matemática e hoje escolher novamente os jogos.

Com relação a escolha do curso, quando pequena os pensamentos eram vários. Não existiam preocupações ou pressões. Então pensava que queria ser bailarina porque era bonito, ou dentista porque queria mexer na boca das pessoas ou quem sabe advogada. Mas com o tempo fui percebendo que a escolha não foi fácil.

Chegando ao ensino médio, tive que pensar de forma mais concreta qual seria minha profissão. Os pensamentos foram diversos, a família estava sempre

perguntando e, mesmo sem perceber, pressionando para que a escolha fosse feita logo.

Ouvi muito sobre a Universidade de Brasília, pelos familiares, pelos professores. E, também, durante o ensino médio fizemos uma visita à universidade para conhecer alguns cursos. Conhecemos o Hospital Veterinário, o Instituto de Química, a Faculdade de Saúde e o Instituto de Física.

Apesar de tudo, houve pouca orientação quanto às formas de ingresso na universidade. No primeiro Programa de avaliação seriada que fiz não sabia como fazia. Mas com o tempo fui pegando o jeito. No final do terceiro ano tive que fazer a escolha do curso, pensei bastante e optei por matemática no PAS e no vestibular. Não passei.

Como não passei na UnB na primeira tentativa, a família me deu duas opções: Estudar para concurso, em cursinhos; ou fazer um pré-vestibular. Como não me achava preparada para estudar para concurso, e sem saber se era realmente o que queria preferi fazer o pré-vestibular.

Depois do primeiro semestre de cursinho a dificuldade de escolha voltou. Eu iria optar por matemática, mas achei que o curso seria muito difícil e que não daria conta. Então as dúvidas voltaram. Administração? Arquitetura? Design? Moda? História? Geografia? Esses foram cursos que passaram pela cabeça entre outros. Tantas opções, mas na verdade não me identifiquei com nenhuma delas!

Tentei o PAS e o vestibular para Matemática. No pré-vestibular desisti dessa escolha. O segundo vestibular para história e também desisti dele. A verdade é que não sabia o que queria fazer.

A escolha da pedagogia foi feita no final do segundo semestre do cursinho. Na verdade, uma tia tinha me falado sobre a pedagogia e que podia ser uma boa escolha. Li um pouco sobre o curso e percebi que era um curso tranquilo. Eu não sabia exatamente o que um pedagogo fazia, mas resolvi dar uma chance ao curso. No momento da inscrição lembrei da pedagogia e a marquei.

Na verdade a escolha foi aleatória. Se naquele momento minha tia tivesse falado outro curso, provavelmente hoje não estaria na pedagogia. A pedagogia na verdade estava entre os cursos que “tanto faz”, na verdade praticamente todos estavam lá.

Recém chegada na UnB, tudo era novidade a liberdade, as disciplinas, os amigos, as vivências. Logo de início, tivemos a semana de recepção dos calouros

organizada pelos alunos da pedagogia. Eles nos apresentaram a universidade, a Faculdade de Educação e fizeram dinâmicas que proporcionaram uma maior interação entre nós, calouros.

O primeiro semestre foi tranquilo. As disciplinas foram mais gerais para nos recepcionar. Aqui o curso ainda estava bagunçado na minha cabeça, as disciplinas não estavam se ligando umas com as outras. Já no segundo semestre as disciplinas começam a fazer sentido, principalmente em projeto 2 onde é feito um panorama sobre o que a pedagogia, como ela surgiu, as áreas de atuação do pedagogo, aqui nós percebemos as oportunidades que o curso nos oferece.

A partir do terceiro semestre, comecei as vivências do curso por meio do projeto 3. Escolhi o projeto de economia solidária e educação por causa do dia e horário. Nele tive a oportunidade de ir para a prática logo no primeiro semestre de projeto. Nesse momento, o curso começa a fazer mais sentido. Mas ainda sentia que as disciplinas estavam soltas.

No quarto semestre continuei no projeto, agora como aluna e monitora, o que foi um novo desafio. Foi preciso em muitos momentos vencer a timidez para falar com os alunos de outros cursos, mas foi tudo muito positivo. O projeto foi muito enriquecedor para mim tanto enquanto pedagoga, quanto como pessoa. Um dos maiores aprendizados foi o de aprender a conviver com tantas pessoas diferentes.

Não posso deixar de citar a vivência na Associação Atlética de Santa Maria, foi muito especial, acabamos nos apegando as pessoas de lá. E a vivência com pessoas de outros cursos nos enriqueceu muito, pois para lidar com essas pessoas, algumas vezes, era preciso “o dom da oratória”. Para convencê-las de que era preciso agir.

Ainda no quinto semestre, tive a incrível oportunidade de ir para a escola como pibidiana pelo Programa Institucional com Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID). Primeiramente acompanhei um aluno autista em uma turma de quinto ano. Essa foi uma experiência marcante, foi a primeira em uma escola não sendo aluna. No começo imaginei que não daria conta, pois nunca tinha trabalhado em uma escola muito menos com alunos autistas. Para lidar com a situação conversei com colegas do curso que já haviam trabalhado com autistas e pesquisei sobre. No final consegui trabalhar com ele na medida do que eu sabia, sendo sempre auxiliada.

Essa foi uma experiência única e muito importante para mim enquanto pedagoga em formação e pessoa. Pois, quando estiver em sala de aula já me sinto

um pouco mais preparada para lidar com pessoas com as diversas deficiências que existem. E, enquanto pessoa, porque pessoas com deficiência convivem conosco no cotidiano, mesmo que nós não percebamos. O preconceito inicial com essas pessoas foi quebrado por conviver com elas.

No sexto semestre, continuei na escola como pibidiana, mas em uma turma de quarto ano. Lá pude experimentar ser professora de uma turma, pois a professora me deu várias oportunidades de dar aulas para eles. Dei aulas planejadas por mim e outras planejadas por ela. Aqui descobri um pouco da complexidade que é ser professora, no entanto, a vontade de ser professora surgiu. Acompanhar os alunos no aprendizado dando aulas foi uma oportunidade muito boa porque isso me fez perceber um pouco da realidade que é ser professora.

Dentre as disciplinas que fiz no sexto semestre a de Atividades lúdicas em início de escolarização se destacou, pois o professor nos apresentou os jogos cooperativos em uma das primeiras aulas. Saí da sala de aula pensando sobre os jogos cooperativos e a sua semelhança com a economia solidária, que era o projeto que estava fazendo desde o terceiro semestre.

Ainda no sexto semestre com relação ao projeto. Mudamos de lugar, antes estávamos na Associação Atlética de Santa Maria e surgiu uma oportunidade de conhecer outro lugar com foco maior na área pedagógica. Então fomos para o Projeto Assistencial Sementes de Esperança (PASES), uma ONG que fica no Incra 9 em Ceilândia, onde morei durante a infância. O projeto tem um trabalho muito sério com a comunidade em que estão. Trabalhamos com crianças de 3 a 17 anos de idade, com elas a questão da sustentabilidade e responsabilidade social por meio de jogos.

No PASES as experiências foram diferentes do que estávamos acostumados, o grupo era formado, quase em sua totalidade, por alunas da pedagogia. Então, o trabalho foi menos árduo do que o de Santa Maria no sentido de lidar com as pessoas do grupo. O grupo era pequeno e todas sabiam o que devia ser feito. Durante o semestre, fizemos uma gincana com as crianças trabalhando a sustentabilidade e a responsabilidade social por meio de jogos.

Em um dos momentos da gincana fizemos a dança das cadeiras, uma das crianças que saiu da brincadeira chorando perguntou o porquê ela tinha saído. Conseguimos a acalmar, mas ficamos sem responder, pois não existia um motivo para ela ter saído. A brincadeira podia ter sido feita de forma que ninguém saísse.

Apesar de não ter sabido lidar com a situação ela serviu para reforçar a minha intenção de fazer a monografia sobre os jogos cooperativos e aprender.

No sétimo semestre continuei no PIBID agora em uma turma de segundo ano, ou seja, alfabetização. Na turma, tinham alunos autistas que estavam sendo incluídos. A experiência foi muito positiva, percebi que a alfabetização é difícil, mas não impossível. Além disso, a recompensa no final é infinita, pois saber que você ajudou alunos a ler e escrever não tem preço. Nessa fase, é possível acompanhar a evolução dos alunos diariamente.

Alunos que começaram o ano sem saber ler, estavam aprendendo. Alunos que não tinham confiança que conseguiriam fazer as atividades conseguiam. Pude acompanhar o desempenho da turma e de cada aluno de perto. No final, percebi que fiz parte do aprendizado deles, o que é uma grande recompensa.

Nessa turma, a professora trabalhava de forma muito lúdica com as crianças. Fazia muitos jogos e brincadeiras, ajudei na aplicação de vários deles. Essa experiência contribuiu na certeza de ter escolhido um bom tema, pois vi o progresso na educação das crianças com a ajuda dos jogos.

No meu percurso, os jogos estiveram presentes na escola somente até o ensino fundamental I e voltaram somente agora, na graduação. Agora percebo que eles fizeram falta nesse meio período, e hoje posso dizer que senti falta deles. E essa falta me faz voltar para eles na escolha do tema da monografia. Após escrever o memorial, percebi que os jogos e a ludicidade foram muito escassos na minha educação básica, o que me deixou um pouco frustrada. A minha educação poderia ter sido menos dolorosa e me feito uma parte mais ativa do que passiva. Acredito que a minha escolha, mesmo que inconscientemente, tenha a ver com essa falta. Como diz Kishimoto (1997, p. 20):

Os devaneios retomam as lembranças de infância, mas também nossos sonhos, ideais e vontades. Muitas vezes, o passado, de ausência de brinquedos, mistura-se com o presente, e alimenta o devaneio, dinamizando-o com a imaginação criativa.

A escolha desse tema se deu devido a falta que os jogos fizeram em meu percurso na escola básica.

**PARTE 2 – COOPERAÇÃO NA EDUCAÇÃO: UMA EXPERIÊNCIA COM
JOGOS NUMA ESCOLA PÚBLICA DA EDUCAÇÃO BÁSICA DO DISTRITO
FEDERAL**

1. JOGO, BRINQUEDO E BRINCADEIRA

Neste capítulo faz-se a diferenciação entre jogo, brinquedo e brincadeira. Sendo colocadas inicialmente algumas teorias sobre jogos que são explicadas de maneira rápida. Depois, será mostrado como o jogo/brincadeira (ainda sem diferenciá-los) fazem parte da vida das pessoas. Após isso, será colocado um pequeno histórico sobre jogos e, em seguida, é feita a diferenciação entre jogo, brinquedo e brincadeira. A partir daí, começa a ser feito a ligação entre jogos no geral e jogos cooperativos.

Em seguida são apresentados os jogos cooperativos onde são colocadas as primeiras notícias que os autores do tema têm deles e passa pela definição que esses autores fazem sobre os jogos cooperativos. E, a partir daí começa uma discussão sobre competir ou cooperar, e a conclusão dos autores sobre essa discussão. Logo após é colocado o papel do professor em jogos cooperativos.

Na terceira parte, deste capítulo, são apresentadas as teorias dos autores sobre jogos cooperativos e como elas se aplicam no jogo, para que serve um jogo e um jogo cooperativo? As atitudes que são esperadas dentro de um jogo cooperativo e quais são os componentes que fazem um jogo ser cooperativo. São explicadas as categorias de jogos cooperativos e em qual se encaixa o jogo aplicado. E, por fim, como ele foi pensado e quais são suas regras.

1.1 Jogo, brinquedo e brincadeira

Friedmann (1996, *apud*, BROTTTO, 2001, p. 12) acredita que não existe uma teoria completa sobre os jogos, então ela sintetiza os principais enfoques que são: Sociológico, educacional, psicológico, antropológico e folclórico. E Brotto (2001) citando Santin (1987) acrescenta o filosófico.

Sociológico porque o contexto social influencia nas brincadeiras. Educacional porque o jogo contribui na educação. Psicológico, pois contribui na compreensão da psique do jogador. Antropológico, pois o jogo reflete os costumes da cultura em que está inserido. Folclórico porque o jogo expressa a cultura infantil. E, por último, filosófico, pois no jogo exercitamos a reflexão da ética.

Considero o jogo como um espectro de atividades interdependentes, que envolve a brincadeira, a ginástica, a dança, as lutas, o esporte e o

próprio jogo. Sobre essa base, sustento a ideia da aproximação entre o jogo e a vida (BROTTO, 2001, p. 13).

O jogo faz parte da vida das pessoas de diferentes formas, pois segundo Kishimoto (1997) existem diferentes tipos de jogos, eles podem ser tanto de adultos, como de crianças ou, ainda, de animais. Um adulto, por exemplo, joga o jogo político, uma criança joga xadrez e um gato brinca com uma bola de lã. Existem ainda os jogos que crianças jogam livremente e, aqueles que professores usam com intuito pedagógico. “A criança brinca desde muito cedo [...] nem precisa de brinquedo, pois brinca com o próprio corpo e com quem está a sua volta” (SOLER, 2006, p. 46). A brincadeira está presente em nossas vidas desde muito cedo, pois a partir dela a criança reconhece o mundo a sua volta.

A criança sadia faz de sua vida um jogo contínuo. Só a criança doente não joga, porque não encontra forças para fazê-lo. A criança joga porque gosta, encontrando satisfação na atividade lúdica pelo desafio constante de se auto-avaliar, testando suas possibilidades; assim ela se prepara para a vida adulta (RODRIGUES, 1992, p. 65).

O jogo assume diferentes papéis ao longo da história, primeiramente, de acordo com Huizinga (1951, *apud*, KISHIMOTO, 1997), visto como não-sério pois ele está em contraponto ao trabalho que é considerado atividade séria. Para o autor o jogo é atividade voluntária e se imposto ele deixa de ser jogo.

Em tempos passados, o jogo era visto como inútil, como coisa não-séria. Já nos tempos do romantismo, o jogo aparece como algo sério e destinado a educar a criança (KISHIMOTO, 1997, p. 17)

Kishimoto (1997) diz que durante a Idade Média os jogos foram associados ao jogo de azar o que contribuiu com a ideia dele não ser sério. Já, durante o Renascimento, ele passa a ser visto “como conduta livre que favorece o desenvolvimento da inteligência e facilita o estudo” (KISHIMOTO, 1997, p. 28).

Todos esses jogos têm suas especificidades “quando se diz a palavra jogo cada um pode entendê-la de modo diferente” (KISHIMOTO, 1997, p. 13). O que é jogo para um não necessariamente é para o outro. O exemplo que Kishimoto (1997) usa é de uma criança em uma tribo indígena que se diverte atirando com arco em flecha, para um observador externo isso é uma brincadeira, mas para a comunidade indígena ela está se preparando para ser um caçador.

O exemplo dado mostra que a mesma ação pode ser jogo para um e não-jogo – nomeação usada por Kishimoto (1997) – para outro. Por tudo isso descrito, torna-se complicado definir o que é jogo. “Todos os jogos possuem peculiaridades que os aproximam ou distanciam” (KISHIMOTO, 1997, p. 15).

Kishimoto (1997) cita uma pesquisa, da Université Paris-Nord, que começa a explicar diferenças essenciais para se entender o que é jogo. São utilizados três níveis para fazer a diferenciação: o primeiro diz que o jogo pode ser visto como “um sistema linguístico que funciona dentro de um contexto social” (KISHIMOTO, 1997, p. 16), o segundo diz que o jogo é um sistema de regras e por último um objeto.

No primeiro caso, “o sentido do jogo depende da linguagem de cada contexto social” (KISHIMOTO, 1997, p. 16). As palavras não têm como objetivo entender a realidade, mas sim serem utilizadas como forma de expressão. Ou seja, ao se falar a palavra jogo existe todo um grupo social que entende a palavra de uma mesma forma. “[...] Cada contexto social constrói uma imagem de jogo conforme seus valores e modo de vida, que se expressa por meio da linguagem” (KISHIMOTO, 1997, p. 17).

Em tempos passados, o jogo era visto como inútil, como coisa não-séria. Já nos tempos do romantismo, o jogo aparece como algo sério e destinado a educar a criança (KISHIMOTO, 1997, p. 17).

Ou seja, a palavra é a mesma. Mas com o tempo a visão sobre o jogar mudou, porque o momento histórico e cultural é diferente o que ocasiona uma diferente forma de enxergar a mesma coisa.

Kishimoto (1997) diz que no Brasil os termos jogo, brinquedo e brincadeira são usados de maneira indistinta, ou seja, existe baixo conhecimento sobre essa área.

As fronteiras entre *brincadeira*, luta, dança, ginástica *jogo* e esporte, são muito tênues e permeáveis, permitindo uma grande aproximação e interação entre essas diferentes manifestações (BROTTO, 2001, p. 11).

A brincadeira e o jogo são muito próximos. Muitas vezes até se confundindo na fala. Para Freire (1998, p. 106, *apud*, BROTTO, 2001, p. 11) “é possível incluí-las todas no universo do jogo, considerando este a grande categoria do conjunto das produções lúdicas humana”.

O segundo caso fala sobre o sistema de regras. São elas que permitem identificar a modalidade e diferenciar um jogo de outro, mesmo quando é utilizado o mesmo objeto. O exemplo dado por Kishimoto (1997) são as cartas, elas podem ser utilizadas em diversos jogos e o que diferencia, por exemplo, o truco do buraco, são as regras, já que o objeto é o mesmo.

O terceiro caso trata sobre o objeto. Pois alguns jogos precisam do objeto para acontecer, como é o caso do xadrez que precisa de tabuleiro e peças.

Para que um jogo aconteça é necessário que esses três casos estejam presentes. Já o brinquedo é o que estimula a representação da realidade ele segundo Kishimoto (1997) substitui os objetos reais sendo isso um de seus objetivos.

Diferindo do jogo, o brinquedo supõe uma relação íntima com a criança e uma indeterminação quanto ao uso, ou seja, a ausência de um sistema de regras que organizam sua utilização (KISHIMOTO, 1997, p. 18).

Os brinquedos representam, também, a realidade, segundo Kishimoto (1997) a totalidade social. Pois os brinquedos estão de acordo com o momento em que a sociedade também está. Hoje, por exemplo, é normal encontrar brinquedos que representem a realidade científica e técnica da sociedade. Como, por exemplo, robôs ou avião. É impossível imaginar crianças na Idade Média brincando com um desses exemplos, pois eles não faziam parte de suas realidades.

No brinquedo também está presente a cultura. Pois quem faz esses brinquedos são pessoas que estão imersas em uma determinada cultura. Esse brinquedo mostra como a criança é vista. “A infância expressa no brinquedo contém o mundo real, com seus valores, modos de pensar e agir e o imaginário do criador do objeto” (KISHIMOTO, 1997, p. 19)

O vocabulário “brinquedo” não pode ser reduzido à pluralidade de sentidos do jogo, pois conota criança e tem uma dimensão material, cultural e técnica. Enquanto objeto, é sempre suporte de brincadeira. É o estimulante material para fazer fluir o imaginário infantil. E a *brincadeira*? É a ação que a criança desempenha ao concretizar as regras do jogo, ao mergulhar na ação lúdica. Pode-se dizer que é o lúdico em ação. Desta forma, *brinquedo* e *brincadeira* relacionam-se diretamente com a criança e não se confundem com jogo (KISHIMOTO, 1997, p. 21).

Segundo Bettelheim (1972, *apud*, RODRIGUES, 1992, p. 45), o brinquedo é uma atividade própria da criança pequena que nele não existem regras, pois é a fantasia que orienta a brincadeira. “É por isso que o ‘brinquedo como fantasia’, oposto a fantasia pura, constrói uma ponte entre o mundo inconsciente do interior de nós com a realidade que nos rodeia” (ROSAMILHA, 1979, p. 56).

Os jogos, no geral, em sala de aula, têm um objetivo, que é propiciar o aprendizado de uma forma menos maçante e mais agradável. E se fizermos isso por meio de jogos cooperativos iremos mostrar que a cooperação pode ser prazerosa. Pois todos vencem e ninguém fica fora do aprendizado.

Outro cuidado que o professor deve ter é quanto aos jogos que oferece às crianças, pois, na maioria das vezes, é o competitivo. Devemos também mostrar outro jeito de se jogar e viver, que são os jogos cooperativos (SOLER, 2006, p. 57).

Ou seja, temos que estar atentos é para não desenvolver a rivalidade ao invés da cooperação. Orlick (1978, p. 93) nos fala sobre os esportes e sobre a ambigüidade que pode existir neles, pois

Eles podem desenvolver a cooperação e o interesse pelo outros, mas podem também criar intensa rivalidade e a completa falta de interesse pelos outros. As atividades podem ser estruturadas para reduzir a tensão, como também levar a níveis doentios de angustia, especialmente quando há uma ênfase exagerada na vitória. Na sua essência, o ambiente esportivo tem tanto capacidade de elevar quanto de destruir.

E, assim como nos esportes, devemos ter esse cuidado com os jogos dentro de sala de aula, pois priorizar o ganhar ao invés de participar é muito perigoso.

A finalidade do jogo para Freire (1998, p. 107 *apud* BROTTTO, 2001, p. 11) é a “oportunidade de conviver intimamente com as coisas do mundo, de modo a torná-las próximas de nós, mais conhecidas, menos amedrontadoras”. A partir dessa citação, podemos perceber que se o jogo serve para tornar as coisas do mundo mais próximas. Podem ser conhecidas diversas coisas, entre elas a cooperação, e assim ajudar na desmistificação dela tornando-a menos amedrontadora. “Em se tratando do aspecto social, o jogo é um importante facilitador da integração da criança ao grupo” (RODRIGUES, 1992, p. 55)

O jogo tem a capacidade de ajudar a criança a entender a cooperação de forma menos rígida. Nele, a cooperação pode ser praticada entre os jogadores de forma lúdica.

A criança aprende a integrar-se como parceiro de conversas e de brincadeiras, a expressar seus desejos, colocando-os em harmonia com os interesses dos outros. Na comunicação com o parceiro, exercita-se também em impor-se como indivíduo, sem oprimir os outros (DIEM, 1981, p. 8).

A facilidade de enxergar o outro dentro de um jogo, facilita o entendimento da cooperação. No jogo em que existem parcerias, o jogador é mais solícito a ajudar e aceitar ajuda.

1.2 Jogos cooperativos

Os autores de jogos cooperativos Orlick (1978) e Soler (2006) colocam o surgimento desses jogos como muito antigo. Eles falam sobre a existência deles em comunidades tribais. Porém, sua sistematização somente teve início na década de 50 com Ted Lentz.

Os jogos cooperativos tiveram início “[...] há milhares de anos, quando membros das comunidades tribais se uniam para celebrar a vida” (ORLICK, 1982, p. 4 *apud* BROTTTO, 2001, p. 47).

Brotto (2001, p. 47) cita diversos povos ancestrais como, por exemplo, os Inuits e os índios Kanela, que até os dias atuais “praticam a vida cooperativamente através da dança, do jogo e outros rituais”. Dessa forma, percebemos que a cooperação está presente em diversas comunidades. Então, podemos, nós também, fazer da cooperação uma opção em nossa realidade.

Brotto (2001) nos traz o histórico dos Jogos cooperativos. A sistematização dos jogos cooperativos começou na década de 1950 com Ted Lentz. Após ele, surgiram outros autores sobre o tema. Mas o mais reconhecido é Terry Orlick, na década de 70, com o livro “Vencendo a competição”.

No Brasil, os trabalhos com jogos cooperativos começaram na década de 1980 com a Escola das Nações e, a partir da década de 1990, vários simpósios, oficinas, gincanas e encontros começaram a acontecer tendo os jogos cooperativos como tema.

Os jogos cooperativos surgiram da preocupação com a excessiva valorização dada ao individualismo e a competição exacerbada, na sociedade moderna, mais especificamente, na cultura ocidental. Considerada como um valor natural e normal da sociedade humana, a competição tem sido adotada como uma regra em praticamente todos os setores da vida social (BROTTO, 2001, p. 45).

Barreto (2000, *apud*, SOLER, 2006, p. 21) coloca que os jogos cooperativos servem para “[...] despertar a consciência de cooperação, isto é, mostrar que a cooperação é uma alternativa possível e saudável no campo das relações sociais [...]”. A partir da experiência cooperativa o jogador percebe que a cooperação é uma alternativa possível.

Cada autor tem seu conceito sobre jogos cooperativos, no entanto eles se conversam e têm basicamente as mesmas ideias. Para Brotto (1999, *apud*, SOLER, 2006, p. 23) “Jogos cooperativos são uma abordagem filosófico-pedagógica criada para promover a ética da cooperação e a melhoria da qualidade de vida para todos, sem exceção”.

Aqui é colocado “sem exceção” porque todos participam dos jogos do início ao fim. Não existe a exclusão dentro desse jogo. Todos participam, aprendem, ganham, ajudam e são ajudados em um jogo com metas comuns.

Os jogos cooperativos buscam a participação de todos, sem que alguém fique excluído, e se caracterizam por terem o objetivo e a diversão centrados em metas coletivas e não, em metas individuais (SOLER, 2006, p. 23).

A ideia de jogos cooperativos para Soler (2006) é muito parecida com a de Brotto (1999, *apud*, SOLER, 2006). E ele, ainda, complementa dizendo o seguinte: “E um dos objetivos é fazer com que as pessoas que jogam sintam prazer em sempre continuar jogando/vivendo” (SOLER, 2006, p. 66). Ou seja, por ser um jogo sem exclusão existe a diversão sem medo de ser retirado do jogo, ou ficar para trás.

Nos jogos cooperativos “[...] o esforço cooperativo é necessário para se atingir um objetivo comum e não para fins mutuamente exclusivos” (BROTTO, 2001, p. 54). Os jogos cooperativos priorizam “a participação de todos, e deixa aflorar a espontaneidade e a alegria de jogar” (BROTTO, 2001, p. 55). Na verdade “[...] ganhar e perder são apenas referências para o contínuo aperfeiçoamento de todos” (BROTTO, 2001, p. 55).

As características dos jogos cooperativos de acordo com Soler (2006) são: O jogo é feito com os outros e não contra eles porque sua intenção é superar desafios e não derrotar pessoas; Nesse jogo existe o prazer em se jogar, pois todos são importantes; O trabalho em equipe é valorizado; Os objetivos são comuns; E, não existe comparação de performances e nem de habilidades.

Como diz Orlick (1978, p. 123) “o objetivo primordial dos jogos cooperativos é criar oportunidades para o aprendizado cooperativo e a interação cooperativa prazerosa”. Nesse jogo, o outro tem um papel muito importante, pois sem ele o jogo não existe.

Outra característica que é essencial ao jogo cooperativo é a cooperação que “é condição necessária para que o grupo atinja um determinado objetivo” (SOLER, 2006, p. 73). Nesse jogo o objetivo só é alcançado se a cooperação acontecer. A ajuda mútua é estimulada, ou seja, não existe um trabalho que não será compartilhado com o grupo.

No jogo cooperativo é normal a criação de um ambiente grupal, onde vários princípios estão presentes. Os princípios do jogo cooperativo segundo Soler (2006) são a inclusão, a coletividade, igualdade de direitos e deveres, o desenvolvimento humano e a própria cooperação.

Brotto (1999, p. 20, *apud*, SOLER, 2006) diz que a pedagogia dos jogos cooperativos é apoiada em três dimensões do que ele chama de “ciclo de ensinagem”. São elas: Vivência, reflexão e transformação.

A vivência incentiva e valoriza a participação de todos respeitando as diferentes formas de se participar. A reflexão cria cumplicidade entre os participantes por meio de reflexões sobre como o jogo pode ser mudado para melhorar a participação. A transformação é a experimentação das mudanças propostas. Dessa forma, existe um ciclo que vai melhorando a cada passo dado. Ele começa com uma primeira ação depois uma reflexão e por último uma ação melhorada.

A cooperação é um exercício, e sendo um exercício carece de ser praticado, então podemos ser ajudados pelo ciclo de ensinagem, dizer que o processo do jogo cooperativo é assim dividido: ação – reflexão – ação melhorada (SOLER, 2006, p. 66)

Esse ciclo “ação – reflexão – ação melhorada” nos permite pensar de novo e de novo a ação. É muito importante que na educação paremos para refletir as ações

feitas em sala de aula, de forma que de uma próxima vez nos aproximemos daquilo que o aluno precisa e deseja. E é por isso que a reflexão deve ser feita com a participação dos alunos, pois, dessa forma, é possível se aproximar daquilo que os alunos desejam, articulando com o conhecimento do professor sobre as habilidades necessárias àquela série/criança.

1.2.1 Competir ou cooperar?

Brotto (1997, p. 59) nos diz que somos ensinados desde cedo a competir e que estamos sendo condicionados a isso. E esse condicionamento “[...] é fruto de um processo de aprendizagem, inserido num contexto cultural mais amplo”.

E como os jogos estão inseridos nesse contexto cultural ele acaba se tornando, na maior parte das vezes, competitivo. Logo, é preciso ter cuidado para não tornar mais importante o fim do que o meio. Pois em muitos jogos o mais importante é ganhar (o fim) do que a participação (o meio). Soler (2006, p. 78) diz que “[...] se colocarmos que vencer é a única coisa que importa, que não interessam os meios que se usem, então estaremos reforçando a cultura competitiva que nos cerca”.

Por isso, é preciso ter cuidado com as recompensas após os jogos. “As recompensas nos motivam a obter recompensas” (KHON, 1993, apud, BROTTTO, 2001, p.90), ou seja, ao darmos recompensas estamos ensinando elas a amarem a recompensa e não o aprendizado. Brotto (2001) diz que, ao darmos recompensas, deslocamos a motivação, ou seja, ao invés de participar pelo aprendizado o jogador se importa com o ganhar por causa da recompensa.

Os jogos são uma ótima forma de ensinar conteúdos e como nos diz Orlick (1978, p. 105) “[...] são um meio extremamente poderoso de formar comportamentos” então, já que são tão poderosos, podemos usá-los de forma positiva. Portanto, deve-se tomar cuidado com os valores e os conhecimentos que são passados para as crianças nos jogos, já que eles muito ajudam a formar o comportamento.

Logo, é interessante que os jogos cooperativos estejam presentes no cotidiano da sala de aula, como mais uma opção para a criança. Pois eles podem ensinar para as crianças diferentes habilidades que um jogo competitivo ensina. E, também, que existem outras formas de jogar em que não existe perdedor ou

ganhador. Pois, nele existe uma interdependência entre os jogadores que no final todos ganham e aprendem.

É possível ensinar para as crianças que existem outras formas de brincar que não sejam competitivas e que também são divertidas. As brincadeiras predominantes na nossa sociedade são competitivas, então é um equívoco esperar que as crianças se tornem adultos cooperativos.

Os padrões de comportamento fluem dos valores que são adquiridos durante as brincadeiras e jogos da infância, dos modelos a que estamos expostos e dos reforços que resultam do engajamento em certos atos (ORLICK, 1978, p. 23)

Competir ou cooperar? A escolha compete à pessoa. Mas ela deve conhecer as duas formas para escolher conscientemente. A escolha “é uma resposta que tem que ser dada sem influências, pois ela deve, conhecendo as duas formas, fazer a sua escolha, que será pessoal e intransferível” (SOLER, 2006, p. 37). As escolhas têm ligação com tudo àquilo que a pessoa conhece e viveu. Logo, ao darmos oportunidade dos estudantes conhecerem os jogos cooperativos a cooperação vira parte de seu repertório de opções de escolha.

Escolher é sempre uma atitude pessoal e uma ação interpessoal. Toda escolha tomada no presente é influenciada pela reflexão das escolhas anteriores – as próprias e de outros – que afetará as que serão feitas no futuro [...] (BROTTO, 2001, p. 99)

Todas as escolhas têm consequências, e os jogos, sejam cooperativos ou competitivos, dão a oportunidade de conhecer algumas delas. “Escolher é compartilhar uma decisão que afeta a convivência de todos, de um jeito ou de outro” (BROTTO, 2001, p. 99).

Como podemos esperar escolhas conscientes se não damos as pessoas os conhecimentos necessários para que isso aconteça? Ao oferecermos somente jogos competitivos na escola estamos tirando a oportunidade da criança conhecer outra forma de se posicionar e agir no mundo. E mais para frente estamos diminuindo seu poder de escolha.

Os jogos cooperativos não pregam o fim dos competitivos ou se colocam em um pedestal como sendo os melhores, mas se colocam como uma opção, uma escolha. A competição e a cooperação não são opostas, mas formas de agir que se

complementam. Como nos diz Soler (2006, p. 33) “Competir e cooperar são possibilidades de agir e ser no mundo. Cabe escolhermos, e acabar com o mito de que é a competição que nos faz evoluir”.

Então, o mais correto a se fazer é dar opções às pessoas. Mas, para isso, elas devem conhecer as duas formas de agir – e todas as outras que existirem. Portanto, nós, enquanto professores conscientes podemos mostrar que existem diversas formas de agir perante as pessoas e que todas elas trazem alguma consequência, e que cabe a cada um escolher a forma como agir e lidar com essas consequências.

Tanto o jogo competitivo quanto cooperativo podem ser divertidos. A diferença é que “os jogos cooperativos são flexíveis, e podemos jogar livremente sem o medo de sermos arrancados do jogo” (SOLER, 2006, p. 76). Enquanto os jogos competitivos ensinam a ganhar, a perder e a lidar com diferentes frustrações que um jogo cooperativo proporciona.

A questão posta aqui não é uma forma de jogar ser melhor do que a outra. Mas sim a forma como elas podem ser colocadas. O privilégio deve estar no desenvolvimento e não no resultado. Ou seja,

Quando comparamos competição e cooperação não temos a pretensão de dizer que uma forma é boa e a outra ruim, mas sim, ampliar a nossa visão sobre as duas formas de jogar e viver, Conhecendo as duas formas, poderemos fazer, posteriormente, uma escolha real (SOLER, 2006, p. 77).

Não é possível forçar crianças a jogarem jogos cooperativos, mas pode-se ensinar que existem outras formas de jogar. Também não se pode obrigá-las a serem boas ou simpáticas com outras, mas podemos ensiná-las a ser dando a elas conhecimentos que contribuam para escolhas conscientes. “As experiências cooperativas bem-sucedidas durante a infância ajudarão a cristalizar a atração pelas alternativas cooperativas durante toda a vida” (ORLICK, 1978, p. 117). Ou seja, aquilo que uma criança aprende ela leva para si durante toda a vida.

É possível proporcionar para as crianças atividades em que elas aprendam o quanto faz bem ajudar umas às outras. Demonstrar que ela é recompensada por isso, não com presentes, mas com a gratidão da outra pessoa. Esse ajudar pode tanto estar presente nos jogos cooperativos quanto nos competitivos como nos diz

Soler (2006, p. 37) “o que é ruim na verdade não é a competição, mas sim a competição sem medida, sem ética, sem piedade”.

Ambas as situações podem ser boas ou ruins, tudo depende da forma como nos colocamos diante das outras pessoas. Como nos diz Orlick (1978, p. 83) as pessoas “podem cooperar para ser melhores competidores ou competir para ser melhor cooperador”, pois a competição e a cooperação não são “[...] diametralmente opostas e nem ocorrem independentes uma da outra”.

É preciso ensinar que trabalhar em conjunto não é um mal para a pessoa, muito pelo contrário para ganhar é preciso que se aceite ajuda ao mesmo tempo em que a oferece.

Jogos em que as pessoas se sintam perdedoras não são interessantes. É preciso mostrar que fora dos muros da escola nem sempre é possível ganhar, mas é preciso mostrar que existe outra forma de ver o mundo. Como nos diz Kamii (2009, p. 283) “perder é desconfortável quando se torna sinônimo de fracasso”.

Como diz Soler (2006) estamos tornando as crianças especializadas em perdas. É realmente importante saber perder, mas é importante saber ganhar, trabalhar em equipe, cooperar e diversas outras habilidades. Exatamente por isso que os jogos cooperativos e competitivos se completam, eles ensinam habilidades para os jogadores que são complementares.

É importante que o jogo seja positivo para as pessoas e, também que os jogadores se sintam bem recebidos pelos outros. A ideia do jogo é que seja um momento de descontração, mesmo quando ele está ligado a conteúdos. Então, os sentimentos que devem ser proporcionados para as crianças devem ser positivos. Ou seja, “Jogos de aceitação devem substituir os jogos de rejeição” (ORLICK, 1978, p. 104).

Orlick (1978), também nos fala sobre a insegurança que os jogos competitivos trazem para as crianças. Neles quem perde normalmente são as mesmas crianças. Nesse caso, elas não se sentem tão confortáveis, pois já têm a quase certeza de que irão perder, pois é o que sempre acontece. Ao mesmo tempo em que as crianças que ganham costumam ser as mesmas.

Essa tendência de competir em tudo frequentemente interfere na capacidade de uma criança desenvolver técnicas adaptativas e cooperativas para a solução de problemas. Em algumas situações a competição pode ser irracional e auto-derrotadora. A experiência de

cooperação pode ajudar a superar essa irracionalidade em crianças competitivas (ORLICK, 1978, p. 30).

Orlick (1978) cita que pesquisas realizadas com crianças de quatro, cinco e seis anos do Canadá. Essas crianças eram muito cooperativas e à medida que iam se tornando mais velhas a cooperação diminuía e a competição aumentava.

Brotto (2001, p. 27) define a competição como “um processo onde os objetivos são mutuamente exclusivos” e a cooperação como “um processo onde os objetivos são comuns”. O autor ainda coloca que:

De meu ponto de vista, parece não existir uma ‘natureza competitiva’ ou cooperativa que determine o comportamento humano. Imagino que nossa natureza seja uma natureza de possibilidades (BROTTO, 2001, p. 29).

A natureza de possibilidades faz parte da natureza humana, pois temos a liberdade de escolher aquilo que nos convém. No entanto, por essas escolhas perpassam todos os conhecimentos anteriores, a cultura e as vivências. Portanto, as escolhas só são bem feitas quando a pessoa conhece todas as possibilidades e as suas consequências.

Os autores Orlick (1978) e Brotto (2001), nos falam sobre as comunidades tribais que viviam de forma mais cooperativa. E ainda hoje existem algumas comunidades que vivem nesses moldes.

Ora, se existem sociedades humanas pacíficas e cooperativas, e outras agressivas e competitivas, podemos inferir que se há uma natureza humana possível de ser afirmada, esta seria uma natureza de possibilidades (BROTTO, 2001, p. 38).

Brotto (2001) nos fala sobre sociedades pacíficas e cooperativas e outras agressivas e competitivas, e, conclui que se existem várias formas de ser e agir nas sociedades é porque nós temos uma “natureza de possibilidades”. Ou seja, o ser humano tem a possibilidade de escolher a forma como quer agir, sem esquecer que existem as influências da cultura em que está inserido.

Somos socializados e socializamos os outros para a cooperação e competição através da educação, da cultura e da informação. Portanto, tornar a pessoa cooperativa ou competitiva é uma ação política, isto é, uma arte pessoal e coletiva capaz de realizar o melhor (im)possível para todos (BROTTO, 2001, p. 39)

O ser humano tem a “natureza de possibilidades”, no entanto, existe a estrutura social que influencia na escolha. Margaret Mead (1961, apud, BROTTTO, 2001, p. 38) diz que ela concluiu que “competição e cooperação são determinadas pela estrutura social”, ou seja, nossa forma de agir tem muito a ver com a cultura em que estamos inseridos. Dessa forma, como a escola faz parte dessa cultura, ela deve proporcionar as duas formas de agir para o educando.

As crianças da pesquisa de Orlick (1978) estão conhecendo a sua natureza de possibilidades. E, para elas, o importante é brincar independente do resultado. E é importante que isso seja reforçado, pois assim estamos colaborando com a ideia de que o importante é o processo e não o resultado.

Um argumento sempre utilizado é o de que a criança precisa aprender a perder, só que na prática acontece uma especialização em perdas, pois com a estrutura atual, ela mais perde que ganha (SOLER, 2006, p. 58).

Se pararmos para pensar, em um jogo competitivo, só existe um ganhador ou uma equipe ganhadora. Existe uma maior possibilidade de se perder do que ganhar. É verdade que ela tem que aprender a perder. No entanto, ela tem que aprender a ganhar, e, também, a cooperar. Pois perder não é a única possibilidade que temos na vida.

O estudo da antropóloga Margaret Mead citado por Brown (1994, apud, SOLER, 2006, p. 35) corrobora com a ideia de Brotto (2001) da natureza de possibilidades.

A antropóloga Margaret Mead fez muitas pesquisas entre vários povos indígenas e concluiu que o comportamento, competitivo ou cooperativo, por parte dos membros desses povos, é condicionado pela ênfase das estruturas dentro dessa sociedade. Quer dizer, as metas que os indivíduos perseguem, igual aos meios que usam, são determinados culturalmente (BROWN, 1994, apud, SOLER, 2006, p. 35).

Dessa citação podemos concluir que, tanto a competição como a cooperação podem ser ensinadas. Ou seja, existe uma natureza de possibilidades, mas ela é também influenciada pela cultura. Portanto, se temos uma sociedade somente competitiva é porque estamos oferecendo poucas oportunidades de se exercer a cooperação. Nosso ambiente é competitivo então a competição se torna viral, ela é

aprendida sem esforço e ensinada muito facilmente por estar em todos os lugares. Enquanto a cooperação se torna esquecida.

Uma preocupação que devemos ter é a forma como estamos vendo a sociedade. Se for de forma extremamente competitiva é porque culturalmente estamos ensinando isso. As crianças aprendem muito por exemplos, e, se elas só aprendem competição é porque estamos ensinando dessa forma.

Nós podemos romper com o costume de se ensinar somente uma forma de agir e ensinar a competição e a cooperação de forma que elas sejam capazes de escolher como querem agir e analisar as consequências que cada uma das escolhas trarão para si próprias e para outras pessoas. Portanto cabe a elas a escolha das consequências que lhe convém. Ou seja:

Competição e cooperação são valores e atitudes socioculturais, então, podemos deduzir que são comportamentos ensinados/aprendidos por meio das relações sociais, ou seja, da Educação formal, não-formal e informal (SOLER, 2006, p. 36).

Os ambientes de hoje proporcionam que os valores sejam distorcidos. A competição, por exemplo, tem sido a regra e a cooperação a exceção. A competição é muito clara na nossa realidade e como diz Orlick (1978) ao invés de ficarmos nos perguntando qual é o tipo de ambiente que produz esses valores, devemos nos focar no ambiente que pode corrigir essa distorção antes que ela se torne irreversível. A competição é algo que está na nossa realidade, mas simplesmente culpar o seu excesso na sociedade e não agir não trará resultado. Não podemos desaprender o que nos foi ensinado, mas como Soler (2006, p. 215) fala podemos:

Desvencilhar a forma como fomos ensinados, pois com toda certeza foi a competição, e criar uma nova forma, que se pode estar no meio das duas outras, e assim criamos a coopetição (termo utilizado por Margot Cardoso).

Podemos agir levando em consideração as duas formas de ser e agir como o próprio título do livro de Brotto (1997) nos diz “se o importante é competir, o fundamental é cooperar”. Pois as duas formas de agir estão presentes na sociedade, apesar de uma delas ser bem mais frequente. Como diz Soler (2006, p. 216) “Nunca falamos que o mundo existiria sem competição, mas acredito que ele precise muito mais de cooperação, afinal em competição já somos todos especialistas”.

1.2.2 Papel do professor em um jogo cooperativo

Leif e Brunelle (1978, p. 123) colocam que:

Formar professores para uma plena e inteira reintrodução do jogo na escola pede, antes de tudo, que eles sejam iniciados em um novo tipo de observação, a qual ocorre mais para compreender do que para transformar. Convém, em seguida, torná-los capazes de abordar o jogo como uma disciplina em si. Portanto, torna-se indispensável fazer deles adultos que saibam jogar.

. Com o passar dos anos desaprendemos a jogar e a brincar. É interessante que os professores façam parte dos jogos que propõe em sala de aula, não necessariamente enquanto jogador, mas como alguém que desfruta do momento como eles.

Cardozo (1996, *apud* RODRIGUES, 1992, p. 60) diz que “[...] as crianças se convertem em aliados incondicionais quando percebem que o professor sabe proporcionar-lhes os jogos e pode desfrutar com elas”. No momento em que o professor se diverte com as crianças, é quebrada a barreira que existe entre professor e aluno, que coloca o primeiro como superior.

Toscano (1974, *apud* RODRIGUES, 1992, p. 61) diz que “o professor deverá criar oportunidades para que todas as crianças participem dos jogos, quer estimulando os inibidos ou refreando os excessos dos mais inquietos”. É preciso que o professor dê a possibilidade que todos participem das atividades, para isso, às vezes, se faz necessárias intervenções.

O educador desempenha todos os papéis descritos acima nos jogos em geral. Além desses, que são essenciais, o professor em jogos cooperativos age como um facilitador.

Facilitar implica ter uma atitude de empatia: a capacidade de colocar-se no lugar do outro; de assumir seu lugar. Significa escutar e, partindo disso, formular nossa mensagem, levando em conta o destinatário (BROWN, 1994, *apud* SOLER, 2006, p. 82).

Facilitar “tem a ver com a relação horizontal de educação” (SOLER, 2006, p. 82), ou seja, o professor aqui não é o dono do saber. No entanto, facilitar o jogo não é simplesmente deixar que o jogo aconteça por si só. É também prestar assistência quando necessário levando em conta os sinais que o grupo dá.

Esses jogos precisam ser facilitados por professores, de forma que todos tenham oportunidades de ganhar, se sintam importantes e não prejudicados. O jogo quando mal mediado ou orientado, pode causar nos jogadores, com o tempo, o medo de ser exposto ao ridículo em frente aos amigos o que pode levar as crianças a não participar de competições. Se for reforçado para essa criança o valor da cooperação e que ele estará presente nos jogos, a rejeição será menor por parte do aluno.

Num jogo cooperativo, a contribuição de alguém para um objetivo coletivo é recompensada, e os reforços do jogo são partilhados por todos os participantes (ORLICK, 1978, p. 82).

Em jogos cooperativos as pessoas são recompensadas por estarem agindo de forma cooperativa. Não com prêmios como estamos acostumados. Mas por alcançar um objetivo que era comum ao grupo, por conseguir manter a amizade mesmo depois de um jogo e por encontrar novos amigos.

A melhor forma de premiar, quando o assunto é cooperação, é mostrar como a alegria, o trabalho mútuo e a descontração transbordam no ambiente, e que todos fazem parte disso (SOLER, 2006, p. 91).

O jogo cooperativo não significa que os jogadores terão os mesmos posicionamentos ou ideias, mas que eles chegarão a um ponto comum. Isso faz com que todos se sintam como fundamentais no grupo, pois eles contribuem para o desenvolvimento do jogo.

1.3 Análise do jogo

1.3.1 Funções essenciais do jogo

O jogo serve para algo, ou seja, tem uma finalidade e explora a cooperação dos alunos e a convivência. As funções essenciais do jogo segundo Soler (2006, p. 46) são: explorar mundo e atitudes; reforçar a convivência por meio do relacionamento interpessoal; equilibrar corpo e alma regulando tensões e relaxamentos; Produzir normas, valores e atitudes; Induzir novas experimentações e a aprender por meio de acertos e erros; Tornar a pessoa mais livre, pois existem muitas escolhas no jogo.

Muitas dessas funções são vistas no jogo. A exploração de atitudes, a produção de normas, valores e atitudes, porque todo jogo tem regras a serem seguidas e valores e atitudes sejam eles cooperativos ou competitivos. Reforça a convivência, pois para jogar as crianças precisam umas das outras. Induz novas experimentações, pois sentimentos surgem em seu decorrer. E é livre pois as regras não são engessadas.

1.3.2 O jogo pensado

O jogo foi feito pensando nos autores de jogos cooperativos e de economia solidária.

A parte mais fantástica é a criação, pois é por meio dela que o professor mostra toda a sua criatividade, e ele deve sempre também se preocupar com o atitudinal, presente no jogo criado. Ele deve ter claro quais são seus objetivos quando utiliza um determinado jogo (SOLER, 2006, p. 70).

Fazer o jogo é um momento muito importante, onde o professor coloca em prática o que aprendeu e tem que prestar atenção naquilo que ele pretende desenvolver nas crianças e os objetivos a serem alcançados.

No caso desse jogo a pretensão é desenvolver entre os jogadores o espírito da cooperação e a solidariedade.

Soler (2006) nos coloca que para criar um novo jogo existem algumas perguntas a serem respondidas, mas para começar devemos estabelecer para que serve o jogo e quem ele é destinado. Nesse caso, o jogo serve para avaliação, relaxamento e cooperação. E os destinatários do jogo são crianças de segundo ano do ensino fundamental (7 a 8 anos).

As perguntas feitas por Soler (2006, p. 71) são as seguintes:

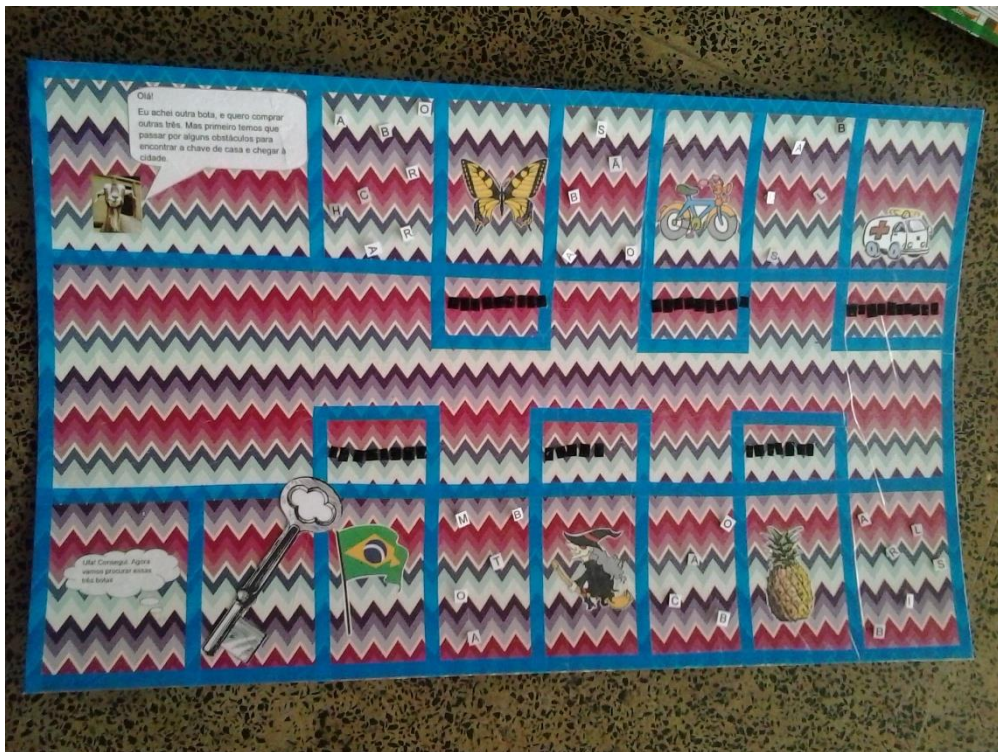
O que? Para quem? Para quê? Onde? Quando? Com quais recursos? Quais são as regras? Quem decidirá as regras?

Foi feito um jogo cooperativo para crianças do segundo ano do ensino fundamental, de aproximadamente 7 anos, para divertir e avaliar. Foi feito em um tabuleiro, a regra básica do jogo é cooperar e seguir as coordenadas dadas. As regras foram decididas pela pesquisadora.

1.3.2.1 O jogo e suas regras

O jogo se divide em duas fases. Na primeira, cada um tem um tabuleiro individual (fotos 1 a 5) e, na segunda, um tabuleiro para o grupo (foto 6). Na primeira fase, os jogadores deverão se ajudar para conseguir sair do tabuleiro individual e passar para o grupal. No entanto, eles devem fazer isso cooperativamente de forma que todos saiam juntos. No final do tabuleiro individual tem uma chave para a cidade.

Foto 1 - Tabuleiro individual 1



Fonte: Autora

Foto 2 - Tabuleiro individual 2



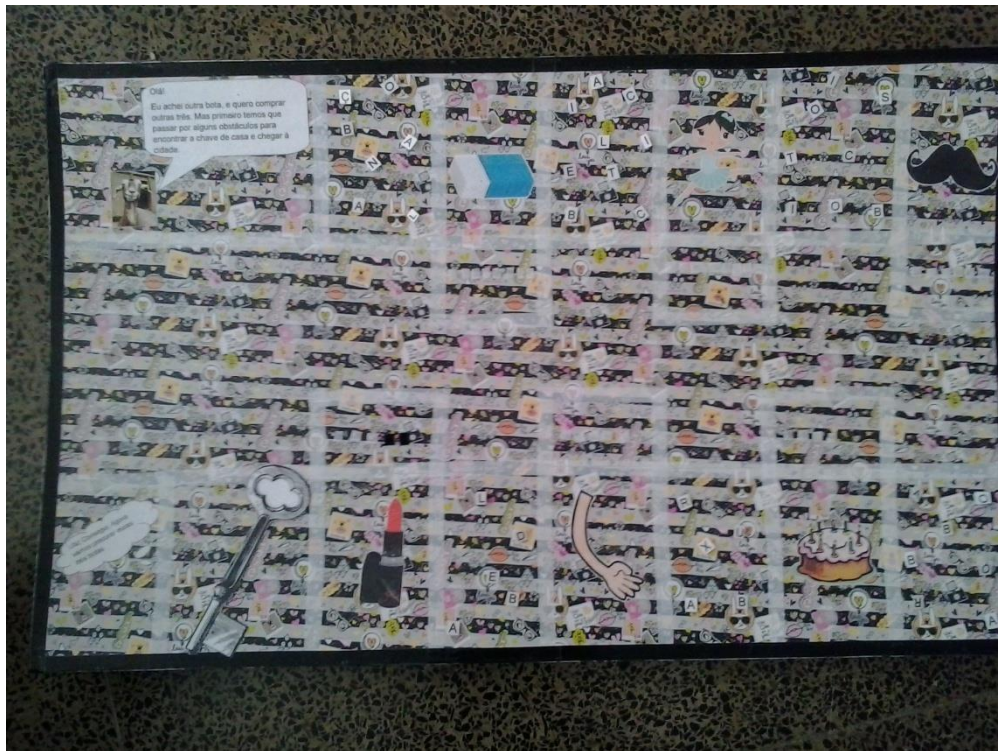
Fonte: Autora

Foto 3 - Tabuleiro individual 3



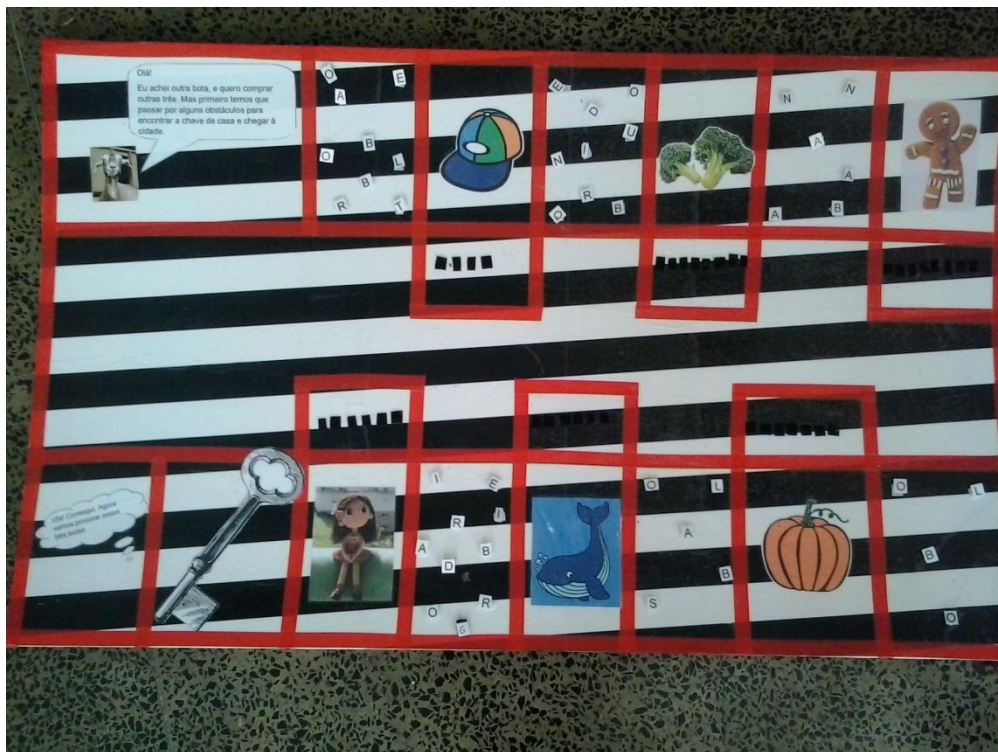
Fonte: Autora

Foto 4 - Tabuleiro individual 4



Fonte: Autora

Foto 5 - Tabuleiro individual 5



Fonte : Autora

Na segunda fase eles agem de forma cooperativa e argumentando. O objetivo nessa fase é que os alunos consigam se escutar e respeitar a opinião do outro.

O jogo está baseado na história “A bota do bode” da autora Mary França. A história trata sobre um bode que encontrou uma bota, mas como ele tem quatro patas e somente uma bota, ele deu a bota para o rato. A bota também não coube no rato, então ele deu para o galo. O galo não conseguia andar com a bota, então ele deu para o gato. E, então, o gato fez da bota uma casa para seus filhotes.

O jogo é de palavras. O jogador deve escrever o nome do desenho que está em seu tabuleiro, mas existem, também, diversos outros conhecimentos trabalhados em seu decorrer.

Na primeira fase existem doze casas (para completar e com as respostas) mais duas casas (com a carta e a chave)

No início do tabuleiro tem uma carta do bode dizendo que achou outra bota e pedindo ajuda para encontrar outras três botas. Para isso, o jogador deve primeiro passar por alguns obstáculos para conseguir chegar no tabuleiro coletivo.

O jogador deve completar palavras para conseguir sair do tabuleiro. No entanto, a solução do problema estará sempre no tabuleiro dos vizinhos. O jogador somente poderá passar para a próxima jogada se todos tiverem resolvido suas palavras.

Na segunda fase (Foto 6) existem quinze casas. Nela os jogadores irão ajudar o bode encontrar as botas. Para encontrar as botas será necessário fazer continhas, completar palavras, encontrar imagens e completar um labirinto.

Foto 6 - Tabuleiro grupal



Fonte: Autora

Primeiro, os jogadores irão comprar uma bota. Na loja existem duas, mas o dinheiro só dá para comprar uma. Então eles devem escolher uma delas. Depois de escolher a bota os jogadores irão fazer a conta para saber quanto de troco irão receber. E preencher um recibo com os dados pedidos.

A segunda bota estará atrás de alguma das imagens do tabuleiro, mas para descobrir eles terão que responder algumas adivinhas primeiro. A cada adivinha respondida ele irá destacar a imagem no tabuleiro, e atrás dessa imagem terá uma dica dada pelos personagens da história “A bota do bode”.

Após a resolução de todas as adivinhas é encontrada a bota e uma casinha para os gatinhos. Mas os gatos dizem que tem algo dentro da casinha, que será a terceira bota. Ela será encontrada depois da resolução de um labirinto.

1.3.3 Categorias de jogos cooperativos

Orlick (1978) coloca quatro categorias de jogos cooperativos: Jogos cooperativos sem perdedores, Jogos de resultado coletivo, jogos de inversão e jogos semicooperativos.

Nos jogos cooperativos sem perdedores todos são um grande time. Todos jogam para superar um desafio comum.

Nos jogos de resultados coletivos é permitida a existência de times/equipes, mas entre elas não existe competição. As metas a serem alcançadas são comuns. A cooperação acontece dentro da equipe e entre as equipes.

Nos jogos de inversão os jogadores mudam de equipe no decorrer do jogo. Isso mostra para os jogadores que é possível se colocar no lugar do outro, nesse caso literalmente. Nesse tipo de jogo ganhar e perder não são os focos, pois os jogadores se concentram na troca de times. Ao ter jogado em todos os times existe um tipo de empatia por eles, tornando o ganhar e perder menos importante.

Nos jogos semicooperativos a cooperação é maior entre os jogadores do mesmo time. Dentro do time é incentivada a valorização de todos, pois todos jogam. Esse tipo de jogo é interessante para grupos que estão iniciando nos jogos cooperativos.

O jogo pensado está entre os jogos cooperativos sem perdedores e de resultado coletivo. O jogo cooperativo sem perdedores é um jogo por completo em que os jogadores são um grande time. Já no jogo de resultado coletivo existem equipes, que cooperam dentro das equipes e entre elas, tendo como objetivo realizar metas comuns.

A primeira fase do jogo se realiza como um jogo de resultado coletivo. Não é dividido em equipes, no entanto cada jogador está em seu tabuleiro resolvendo seus problemas. Mas a meta final é comum que é chegar ao tabuleiro coletivo para ajudar o bode. A segunda fase do jogo é classificado como um jogo cooperativo sem perdedores, pois eles formam um grande time.

1.3.4 Atitudes a serem desenvolvidas

Existem algumas atitudes, segundo Soler (2006), a serem desenvolvidas durante o jogo cooperativo. Na confecção do jogo aplicado, elas foram levadas em consideração. São elas: Empatia, cooperação, estima, e comunicação.

A empatia trata sobre conseguir se colocar no lugar do outro, entender o motivo do outro tomar determinada atitude. A cooperação é sobre “trabalhar em prol de uma meta comum” (SOLER, 2006, p. 24), ou seja, alcançar os objetivos do jogo de forma conjunta. A estima está presente ao “reconhecer e expressar a importância do outro” (SOLER, 2006, p. 24), esse reconhecimento do outro está presente ao se pedir, dar e receber ajuda. A comunicação acontece por meio do intercâmbio de conhecimentos e sentimentos, ou seja, pela troca de conhecimentos na hora de ajudar o colega.

Os princípios do jogo cooperativo segundo Soler (2006) são a inclusão, a coletividade, igualdade de direitos e deveres e o desenvolvimento humano.

A inclusão diz respeito a “trabalhar *com* as pessoas” (SOLER, 2006, p. 24). No jogo ela existe, pois todos participam. Com a ajuda do facilitador, todos os jogadores têm a possibilidade de ajudar e ser ajudado. Cada jogador tem seu problema individual para ser resolvido, mas conhecem o problema do colega, pois eles passam pelos outros tabuleiros para encontrar suas soluções.

A realização da coletividade se dá por meio de:

[...] conquistas e ganhos que somente se realizam coletivamente (sem, contudo, deixar de reconhecer a esfera da individualidade de seus membros) (SOLER, 2006, p. 24)

No jogo ela se realiza, pois os jogadores somente conseguem resolver seus problemas por meio da ajuda do outro, pois sua resposta estará no tabuleiro do colega.

A igualdade de direitos e deveres é quando todos se responsabilizam pelas decisões e pela gestão e, também, quando acontece a “justa repartição dos benefícios promovidos pela atividade cooperativa” (SOLER, 2006, p. 24). No jogo, as decisões são tomadas por todos. Principalmente na segunda fase do jogo todos falam e são escutados.

E, por último, o desenvolvimento humano. Ele objetiva, como nos diz Soler (2006), o aprimoramento do ser humano enquanto sujeito social. Durante o jogo o aprimoramento do ser humano se dá por meio do saber lidar com frustrações no grupo, pois a ideia aceita nem sempre é a esperada pelo indivíduo.

Também nos é colocado por Soler (2006, p. 24) outro princípio que é a processualidade, ou seja, “a cooperação privilegia o processo [...] cada passo é

dado, levando-se em conta os anteriores”. No jogo para passar para a próxima jogada é necessário que se espere que todos terminem a jogada anterior.

1.3.5 Componentes do jogo cooperativo

Existem quatro componentes segundo Orlick (1978 *apud* SOLER, 2006, p. 92) para o jogo cooperativo ser bem sucedido: a cooperação, a aceitação, o envolvimento e a diversão.

A cooperação que é uma interação social positiva. Ela desenvolve nas crianças a empatia, a capacidade de compartilhar e trabalha o bom relacionamento.

A aceitação é quando todos são aceitos pelo que são e não pelos pontos marcados ou que podem marcar no jogo.

O envolvimento é um sentimento de fazer parte de um todo, de contribuir para o jogo tanto quanto os outros

E a diversão é como nos diz Soler (2006, p. 92), “sem a diversão a criança verá o jogo como algo sem atrativo, pois o que prende a criança ao jogo é justamente a alegria”, ou seja, é a alegria presente no jogo.

2. ETAPAS DE APLICAÇÃO

O presente capítulo trata da explicação da aplicação do jogo cooperativo, cujas regras já foram explanadas, usando os autores do referencial teórico para explicar algumas das reações das crianças.

Ele se inicia com a contextualização da escola. Em seguida são explicados os níveis silábicos, pois foi o critério que a professora da turma utilizou para dividir os grupos. Depois são colocadas as duas aplicações sem a análise. A última parte do capítulo trata da análise dos dados obtidos durante a aplicação.

E, para começar, coloco aqui as primeiras respostas das crianças sobre o que elas entendem por jogo.

Antes de iniciar o jogo fiz uma pergunta para as crianças: “O que é jogo?”, e as deixei livre para responder o que quisessem. As respostas foram muito parecidas sempre trazendo a questão do brincar. Foram elas:

“-É jogar”, “-Brincadeira que aprende”, “-Jogar com os colegas ou sozinho”, “-Para ser educado”, “-É uma coisa que a gente brinca”, “-E que a gente se diverte e a gente gosta”, “-É que a gente brinca”, “-É que a gente se diverte muito”, “-E que a gente adora”, “-E que a gente pode brincar com os nossos coleguinhos, amigos e até nossos pais”.

Em nenhum momento as respostas partem para a questão competitiva de ganhar ou perder. Orlick (1978) nos fala sobre a cooperação ser maior entre as crianças mais novas. “O senso comum costuma associar a competição com o jogo, como se estes fossem sinônimos e como se um não pudesse existir sem o outro” (BROTTO, 2001, p. 25). A partir das respostas percebemos que jogo para elas é diversão, independente do ganhar ou perder.

Também, é interessante ressaltar as respostas: “E que a gente pode brincar com os nossos coleguinhos, amigos e até nossos pais” e “Jogar com os colegas ou sozinho”. Nessas respostas o outro aparece como um colega de jogo e não enquanto um adversário.

Mostrei o tabuleiro e perguntei se lembravam da história “A bota do bode”. Alguns responderam que sim e outros que não. Então fiz um reconto da história para que relembassem.

Em seguida, fiz como Soler (2006) nos diz que pode ser feito para facilitar o jogo, ou seja, expliquei o jogo e as regras de forma clara e demonstrei como se jogava.

Nos capítulos onde são descritas as aplicações do jogo foram utilizados nomes fictícios para as crianças. Utilizei nomes de brincadeiras e jogos no lugar de seus nomes reais.

2.1 Contextualização da escola

O jogo foi aplicado em uma escola pública do Distrito Federal, em uma turma de segundo ano do ensino fundamental. Na manhã do dia primeiro de junho de 2015 e levou cerca de duas horas, com cada grupo. Os grupos foram escolhidos pela professora.

A escola se localiza na região central do Distrito Federal e trabalha com alunos com necessidades especiais, principalmente autismo. As turmas têm aproximadamente vinte alunos, exceto as classes especiais que têm dois alunos por professor.

Na estrutura a escola conta com: uma biblioteca e uma sala de informática, pouco usadas. Dois banheiros femininos e dois masculinos para as crianças, um banheiro feminino e um masculino para os professores. Um espaço para alunos do turno integral, uma cozinha para preparar o lanche dos alunos e a almoço dos alunos do integral. Um parquinho e cinco salas de aula (uma para cada série) mais duas salas de aula para alunos com necessidades especiais. Uma sala de professores, uma copa para os professores, uma diretoria e uma secretaria. E, um pátio condizente com a quantidade de alunos.

Na turma em que apliquei o jogo a professora já trabalhava muito com jogos durante as aulas. Os jogos em sua maioria tinham ganhadores e também existiam jogos sem ganhadores, mas nenhum deles com uma estrutura cooperativa.

2.2 Nível silábico dos alunos

Os integrantes do grupo foram escolhidos pela professora da turma, usando o critério de qual nível silábico eles estavam (alfabéticos ou silábico alfabéticos).

Para explicar o critério utilizado pela professora explico aqui os quatro níveis silábicos utilizados por Ferreiro e Teberosky (1991). Antes mesmo de a criança

começar a escrever já se verifica as tentativas para que isso aconteça, e elas elaboram hipóteses mais ou menos iguais. Esse processo é importante para saber em qual nível de compreensão do sistema alfabético a criança está. Existem quatro períodos, são eles: pré-silábico, silábico, silábico-alfabético e alfabético.

No período pré-silábico, a criança ainda não entende que a escrita é o registro de palavras. Ela começa fazendo bolinhas, rabiscos, traços, garatujas. Não necessariamente letras. “Neste nível, escrever é reproduzir os traços típicos da escrita que a criança identifica como a forma básica de escrita” (FERREIRO e TEBEROSKY, 1991, p. 183). A escrita nesta, fase segundo Ferreiro e Teberosky (1991), não funciona como veículo de transmissão de informação, pois somente quem escreveu pode interpretar a própria escrita.

Neste momento, acredita que a escrita é figurativa, ou seja, “[...] tendência da criança a tratar de refletir na escrita algumas das características do objeto”. As características refletidas na escrita são quantificáveis, ou seja, um objeto grande é escrito com mais letras e/ou com letras maiores, enquanto um objeto menor é escrito com menos letras e/ou com letras menores.

A criança cria duas hipóteses. Uma que é preciso que uma palavra tenha no mínimo duas ou três letras para poder ser lida. E a segunda é que é preciso variar as letras e a maneira como são dispostas à medida que palavras diferentes são escritas. E, ainda, segundo Ferreiro e Teberosky (1991, p. 189) “a leitura do escrito é sempre global”, então “cada letra vale pelo todo”.

No período silábico a criança percebe que o que ela coloca no papel tem a ver com o que ela fala, porém ela acha que uma letra pode substituir os pequenos sons (sílabas), ou seja, ela tentar dar “valor sonoro a cada uma das letras que compõem uma escrita” (FERREIRO e TEBEROSKY, 1991, p. 193). Nesta fase ela supera a escrita global e cria a hipótese de que cada letra equivale a uma sílaba. Então não é planejado por ela o que será escrito, mas existe significância entre o que ela escreveu e as sílabas da palavra de forma que não sobram letras quando ela lê o que escreveu.

Essa escrita pode ser quantitativa ou qualitativa. No primeiro caso a criança escreve uma letra para cada sílaba, mas que não tem ligação com a palavra que ela queria escrever. O segundo é quando ela coloca uma letra para cada sílaba e essas letras são parte da palavra, por exemplo, P T K para peteca.

Com o tempo essa criança “[...] descobre a necessidade de fazer uma análise que vá ‘mais além’ da sílaba pelo conflito entre a hipótese silábica e a exigência de quantidade mínima de grafias” (FERREIRO e TEBEROSKY, 1991, p. 196). E, também, pela comparação. Ela compara a palavra que escreveu com a que um adulto escreveu ou que está em um livro ou que esteja em outras fontes.

O período silábico-alfabético é chamado por Ferreiro e Teberosky (1991) de um momento de passagem, pois as crianças entram em conflito com hipóteses que ela criou ao longo de sua evolução.

A criança elaborou duas ideias muito importantes, que resiste – e com razão – em abandonar: que faz falta uma certa quantidade de letras para que algo possa ser lido [...] e que cada letra representa uma das sílabas que compõe o nome (FERREIRO e TEBEROSKY, 1991, p. 211).

Nesta fase a criança fica entre o silábico e o alfabético, entrando em conflito com as hipóteses criadas por si mesma.

No período alfabético a criança já sabe que

“[...] cada um dos caracteres da escrita corresponde a valores sonoros menores que a sílaba e realiza sistematicamente uma análise sonora dos fonemas das palavras que vai escrevendo” (FERREIRO e TEBEROSKY, 1991, p. 213).

A dificuldade dela nesse momento é a ortografia. É normal haver troca de letras com sons parecidos. Concluindo, a criança não pensa em fonemas de forma isolada, ela entende que algumas palavras têm letras e sons parecidos, isso não significa que ela não tenha entendido o sistema de escrita.

As crianças da turma em que apliquei o jogo estavam nos dois últimos períodos: silábicos alfabéticos ou alfabéticos.

2.3 Primeiro grupo – Grupo alfabético

Depois que expliquei o jogo, eles começaram a jogar e rapidamente entenderam como ele funcionava. Na primeira parte eles começaram procurando sozinhos as palavras no tabuleiro dos colegas, mas com o tempo foram percebendo que seria mais fácil se eles se ajudassem. Eles se entenderam como grupo aos

poucos. De forma natural, não foi preciso nenhum tipo de intervenção com relação à cooperação.

No decorrer do jogo algumas atitudes e falas foram interessantes:

Uma criança chamou a outra para ajudá-la: “Vem cá Amarelinha, deixa eu te ajudar”. Perguntou o que ela estava procurando, Amarelinha respondeu que era brinquedo, então elas foram procurar a palavra. A Elástico repetiu para a Amarelinha o comando que tinha sido dado. No final elas conseguiram encontrar a palavra juntas.

Em outro momento o Bandeirinha olhando para o próprio tabuleiro encontrou a palavra bicicleta. A Bambolê ouviu o comentário e identificou que estava procurando essa palavra. Então o Bandeirinha mostrou onde estava a palavra.

Outra criança perguntou “Alguém tem blusa?” e uma criança respondeu “acho que no meu tem”, então elas foram ver se tinha mesmo.

Durante a primeira fase do jogo, a Elástico foi falando “Nossa Bambolê agora você que me ajudou”, “O Bandeirinha também”, “Só falta a Amarelinha”. Depois que ela encontrou a palavra no tabuleiro da Amarelinha ela falou “Agora todo mundo me ajudou”.

A Adedonha também agradeceu a ajuda do Bandeirinha reconhecendo a ajuda, “me ajudou Bandeirinha”.

No jogo a Adedonha viu que a Bambolê estava procurando a palavra boca e que tinha no seu tabuleiro, então falou “Eu e ela temos boca. Vem cá Bambolê”.

Na segunda fase os alunos discutiram mais para chegar a um consenso. Falei para eles que poderiam dividir as leituras e foi o que fizeram, cada um leu alguma coisa, na hora de dar as respostas eles fizeram a mesma coisa.

Durante a segunda fase algumas falas também se destacaram. Falaram que “Agora é a vez da Adedonha”, mas a Elástico acabou passando na frente dela. Eles não fizeram nada com relação a isso.

Eles perceberam que algumas pessoas ainda não tinham participado, então abriram espaço para ela: “Agora é a Bambolê, porque ela não leu nada ainda”.

Quando todos tentavam fazer as coisas ao mesmo tempo não precisei intervir, pois eles estavam se entendendo sozinhos. Dividiram tarefas: “Não, é todo mundo. Um faz esse e o outro faz o outro”. Perguntavam a opinião dos outros com relação a isso: “Quem vai fazer isso? Eu? Você?”

Em alguns momentos tiveram reclamações por conta do espaço negativos e positivos: “Tia o Bandeirinha é chato” e “Você me fez borrar, mas tudo bem”

Nos momentos de completar escrevendo eles se dividiram e cada um escrevia um pouco. Pois todos queriam escrever.

Eles estavam com dificuldade nos labirintos, então expliquei para eles que os labirintos eram iguais. Então falaram “é igual então podemos copiar de alguém”. Então eles começaram a fazer e falar para os outros que estavam conseguindo.

Quando terminamos a Adedonha perguntou “Quem ganhou?”, eu respondi que todo mundo. Então ela falou “Que legal” em um tom desanimado.

No final perguntei para eles o que eles tinham gostado no jogo. Eles responderam que tudo, menos o labirinto. Também falaram que o jogo é legal e educativo. A maior reclamação foi com relação ao espaço do tabuleiro que era pequeno.

Não houve nenhuma pergunta sobre premio. E também não houve reclamações sobre o trabalho cooperativo. Esse grupo se ajudou muito, por exemplo, uma das crianças era mais tímida e eles chamaram ela várias vezes fazendo ela participar.

2.4 Segundo grupo – Grupo silábico alfabético

Comecei falando que o jogo era sobre a história “A bota do bode” e se eles lembravam. Então fiz um reconto para eles se lembrarem. Depois expliquei o jogo e que eles tinham que ajudar uns aos outros para conseguir responder, pois eles estavam procurando as respostas no próprio tabuleiro.

Esse grupo não conseguiu se ajudar muito, pois eles estavam com dificuldades para formar as palavras. No momento em que alguém terminava de formar uma palavra fui falando para ajudar os que estavam com dificuldade. Eles se ajudavam um pouco, mas rapidamente voltavam para seus próprios problemas. Eles não se esperavam. Terminavam uma palavra e iam para a seguinte sem esperar terminar a rodada.

Nesse grupo tive que intervir mais vezes, pois tinham mais dificuldade.

Na segunda fase pedi novamente para lerem em conjunto, um lia um pouco e o outro o resto. Eles não tiveram paciência de esperar a leitura do colega, mas no momento de escrita fizeram como o outro grupo e se dividiram para todos

escreverem. No momento do labirinto eles tiveram mais facilidade para fazer, somente não se entenderam bem por conta do espaço pequeno.

Não conseguiram dividir seus espaços. Tanto no tabuleiro maior, quanto nos pequenos. Eles pegaram o tabuleiro individual e afastavam um dos outros.

Quando perguntei se tinham gostado do jogo disseram que sim, porque gostam de brincar. Quando perguntei o que não gostaram responderam que nada.

Quando perguntei se eles achavam difícil brincar com os colegas, o Adoletá e o Peteca disseram que sim, o Pião não soube o que falar e a Queimada e a Dominó disseram que não. Os que disseram que sim reclamaram do espaço, que os colegas estavam ocupando o espaço deles e eles acabam se empurrando.

Também perguntei “por que é legal brincar com o coleguinha?”. A Dominó e a Queimada disseram que porque eles se divertem, o Peteca disse “Porque ai a gente pode aprender mais as vezes com eles. Com os nossos colegas, eles podem nos ajudar nas partes difíceis, né?”, o Pião disse que gostava de um coleguinha específico que estava no jogo. E o Adoletá não soube o que responder.

Ainda na primeira fase o Adoletá falou o seguinte “Tia você está ajudando ele, não é para ajudar”. Podemos perceber que a cooperação nesse grupo foi mais complicada, por conta da dificuldade encontrada por eles na execução do jogo.

2.5 Observando o Jogo

Observando o jogo são perguntas, de Soler (2006), a serem feitas para os dados. Elas estão colocadas a seguir com as respostas em seguida.

O que as crianças estão descobrindo sobre si mesmas? O primeiro grupo percebeu que cooperar não é tão complicado. O segundo grupo percebeu que não é simples lidar com frustrações e com a cooperação.

Papeis de cada criança? e Quem são as lideranças? No primeiro grupo é difícil identificar uma liderança, mas a Elástico foi a que mais fez esse papel. Na verdade a liderança estava passando de um por um em diferentes momentos. O Bandeirinha estava agindo como mediador de conflitos.

No segundo grupo cada um era líder de si mesmo, sem agir de forma cooperativa. Não existiram lideranças, pois todos queriam ser ouvidos, mas não ouviam o colega.

A importância dada às regras pelo grupo. Os dois grupos seguiram as regras e durante o jogo foram moldando de acordo com seus interesses.

Como as crianças estão se organizando para conseguir os objetivos? O primeiro grupo foi cooperativamente. O segundo foi de forma individual.

Elas sabem lidar com o sucesso e fracasso? As frustrações foram difíceis para ambos os grupos. Porque parar para ouvir o outro é complicado e dar a vez para o outro jogar também foi difícil para eles. No primeiro grupo foi algo mais natural, embora não fácil. Já no segundo tive que intervir para que todos tivessem a oportunidade de fazer escolhas e jogar um pouco.

Ao olhar para os dois grupos, percebe-se a diferença que ocorreu na cooperação. Muito disso se deve ao nível do jogo, para o primeiro grupo ele foi adequado, enquanto para o segundo ele foi um pouco acima. Logo percebemos que o jogo tem que ser adaptado de acordo com o nível dos jogadores.

No primeiro grupo a cooperação aconteceu aos poucos. Soler (2006) citando estudo de Deutsch (1949) diz o seguinte “Após certo tempo, registra-se uma frequência maior na coordenação de esforços em situações cooperativas”. Percebemos isso no primeiro grupo. Eles começaram jogando sozinhos, mas com o tempo perceberam que seria mais fácil alcançar os objetivos se ajudassem uns aos outros.

No segundo grupo foi esperada a cooperação e ela não aconteceu. Muito disso se deve a questão do professor ser o facilitador (SOLER, 2006). Se eu espero ensinar algo para as crianças eu tenho que dar as oportunidades e facilitar para que elas se concretizem.

O segundo grupo conseguiu terminar o jogo e se divertir, mas o propósito dele não foi muito compreendido por eles. Para eles existiram duas dificuldades, a de cooperar e a de formar as palavras.

Algumas pessoas esperam que os jogos cooperativos resultem em pleno, imediato e permanente sucesso. Se algo sai “errado”, é motivo, mais que suficiente, para concluir que jogos cooperativos não funcionam. E conseqüentemente, preferem, infelizmente voltar a fazer tudo do mesmo jeito que faziam antes. E em muitos casos, com maior rigidez (BROTTO, 2001, p. 104).

Para o segundo grupo o jogo não saiu como o esperado, mas algo mudou. No final do jogo eles conseguiram alcançar os objetivos apesar de todos os problemas

no percurso. A cooperação não é simples para quem não conhece os jogos cooperativos, principalmente quando existem outras dificuldades a serem superadas. A cooperação aconteceu pela metade, mas aconteceu.

Os jogos cooperativos são uma novidade para várias pessoas, não se pode esperar que eles saibam lidar com todas as situações. Estamos acostumados aos desafios que os jogos competitivos trazem não com os desafios da cooperação, mas uma primeira experiência é necessária.

[...] é uma nova experiência para a maioria das pessoas, e isto necessita ser estruturado de um modo que permita os jogadores fazer uma transição confortável a partir de seus condicionamentos competitivos (WEINSTEIN; GOODMAN, 1993, p. 21 *apud* BROTTTO, 2001, p. 82)

A transição entre jogo competitivo e cooperativo não é simples, muitas pessoas não tiveram contato com jogos cooperativos. Na aplicação o segundo grupo teve bastante dificuldade de agir cooperativamente. Portanto, esse jogo foi uma primeira experiência das crianças, as próximas já não serão tão frustrantes.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A cooperação é uma atitude que parte da pessoa. Porém, em um jogo cooperativo ela está mais propensa a acontecer, pois as regras colaboram para isso. Em sua parte teórica o presente trabalho apresentou os jogos cooperativos que são um tipo de jogo que visa mostrar a cooperação como uma alternativa.

Este trabalho teve como objetivo geral a aplicação de um jogo cooperativo e a análise das reações dos jogadores. Este foi atingido, visto que o jogo foi aplicado e as reações dos jogadores foram descritas e analisadas. Os objetivos específicos foram trazer a teoria sobre jogos cooperativos; Analisar o jogo de acordo com autores de jogos cooperativos; e Analisar a reação das crianças perante um jogo cooperativo. Estes também foram cumpridos. O primeiro objetivo foi cumprido ainda no primeiro capítulo onde foi feito um referencial teórico para servir de base para a pesquisa. O jogo (sem aplicação) foi analisado no segundo capítulo, com base nas ideias dos autores do tema. E o terceiro objetivo foi atingido no terceiro capítulo onde a reação das crianças foi analisada de acordo com o que já havia sido explanado no decorrer do trabalho.

Em síntese respondendo a questão norteadora desse trabalho que foi: como crianças do ensino fundamental reagem a um jogo cooperativo? Durante a aplicação, as reações das crianças foram diversas. No geral, eles se ajudaram, discutiram, reclamaram uns com os outros, argumentaram. Mas como foram dois grupos diferentes, os resultados da aplicação foram diferentes. Em um deles a cooperação fluiu mais naturalmente, enquanto no outro ela foi mais induzida.

O principal motivo da dificuldade da cooperação no segundo grupo foi o nível do jogo. Para o primeiro grupo a dificuldade era somente a cooperação, já que formar as palavras era mais fácil. Enquanto o segundo tinha a dificuldade da cooperação e a das palavras.

O jogo poderia ter sido elaborado de uma forma mais fácil para eles, assim os resultados pretendidos (que é a cooperação) seriam alcançados, no entanto, não faria diferença para o conhecimento dos alunos. Porque seria algo que não iria propor nenhum tipo de desafio para eles, seria mais do mesmo. E jogos são baseados em obstáculos/desafios a serem vencidos.

Então fiz um jogo de acordo com o que a professora estava passando em sala de aula. Ou seja, eles já estavam acostumados com atividades como aquela,

mas para eles ainda era difícil. O jogo não foi feito somente pela cooperação, ele foi elaborado para contribuir no aprendizado deles. Foi baseado em atividades que a professora passava em sala de aula.

Acredito que o jogo fez diferença tanto na cooperação quanto no conhecimento dos alunos. Pois foi uma forma lúdica daquilo que eles estavam acostumados em sala de aula. O jogo fez alguma diferença (mesmo que pouca) na forma como eles veem a cooperação, que agora pode ser vista de forma divertida.

Os autores dizem que temos a ideia de que se algo não deu certo na primeira tentativa, existe uma grande chance nós não tentarmos novamente. Ficamos frustrados e voltamos para aquilo que estávamos acostumados. Mas, eles também dizem que a cooperação mesmo que aparentemente não tenha dado certo deixou uma semente na pessoa. Pois, pelo menos a primeira barreira foi quebrada.

PARTE 3

PERSPECTIVAS FUTURAS

Nesta parte do trabalho ressalto como a presente pesquisa foi importante na minha formação, desde o memorial até aqui. Afinal, percebi a falta que a ludicidade, a brincadeira e os jogos fizeram no meu percurso escolar. O que de certa forma me fez procurar outra área para suprir essa falta. E, eis, que surgiu a matemática com seus desafios.

Na pedagogia aprendi a gostar de ensinar pela prática. Fui para a sala de aula e percebi o quão gratificante é ensinar e ver a evolução dos alunos. O quão gratificante é vê-los ~]saindo da escola com os pais e ouvi-lo repetir algo que falou em sala de aula. O tanto de orgulho que se sente dos alunos e de sua própria profissão.

Por isso pretendo ser professora, mas em outra área. E, claro, continuar com os jogos e com o que aprendi com a economia solidária. Porque ser professora não é somente transmitir os conteúdos mecanicamente, é aliar a teoria e a prática sem esquecer que estamos lidando com seres humanos.

REFERÊNCIAS

- BROTTO, Fábio O. **Jogos Cooperativos: Se o importante é competir, o fundamental é cooperar.** Santos, SP: Re-Novada, 1997.
- _____. **Jogos cooperativos: O jogo e o esporte como um exercício de convivência.** Santos, SP: Cooperação, 2001.
- DIEM, Liselott. Objetivos da aprendizagem. In: DIEM, L. **Brincadeiras e esportes no jardim de infância.** Tradução de Maria Lenk. Rio de Janeiro: Ao livro técnico S/A, 1981. Cap. 1, p. 3-7.
- FERREIRO, Emília; TEBEROSKY, Ana. Evolução da escrita. In: FERREIRO, E.; TEBEROSKY, A. **Psicogênese da língua escrita.** 4ª. ed. Porto Alegre: Artes Médicas, 1991. Cap. 6, p. 181-247.
- KAMII, Constance. A questão da competição. In: KAMII, C.; DEVRIES, R. **Jogos em grupo na educação infantil: implicações da teoria de Piaget.** Tradução de Marina Célia Dias Carrasqueira. Porto Alegre: Artmed, 2009. Cap. 11, p. 273-288.
- KISHIMOTO, Tizuko M. O jogo e a educação infantil. In: KISHIMOTO, T. M. (org). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação.** 2ª. ed. São Paulo: Cortez, 1997. p. 13-43.
- LEIF, Joseph; BRUNELLE, Lucien. A formação de professores. In: LEIF, J.; BRUNELLE, L. **O jogo pelo jogo.** Rio de Janeiro: Zahar, 1978. p. 123-132.
- ORLICK, Terry. **Vencendo a competição: Como usar a cooperação.** Tradução de Fernando José Guimarães Martins. São Paulo: Círculo do livro, 1978.
- RODRIGUES, Maria. **O desenvolvimento do pré-escolar e o jogo.** São Paulo: Ícone, 1992.
- ROSAMILHA, Nelson. Teorias, classificações e funções do jogo. In: ROSAMILHA, N. **Psicologia do jogo e aprendizagem infantil.** São Paulo: Livraria Pioneira, 1979. Cap. 4, p. 45-64.
- SOLER, Reinaldo. **Jogos cooperativos para educação infantil.** 2ª. ed. Rio de Janeiro: Sprint, 2006.

